TILT
MICRO-JEUX-VIDEO
CHIC
DES FLIPS !
CLAP
AMSTRAD SUPER STAR
500
CHOC
LES MSX ECLATENT
CLASH
ADVENTURE SOFT VS ADVENTURE LIVE
M 3085-23-17,50 F
N° 23 MENSUEL JUIL./AOÛT 1985-17,50F-BELGIQUE : 130FB-SUISSE : 6FS-CANADA : 3$ CANADIENS-MAROC : 20DH-ESPAGNE : 375 PESETAS

SEA, SUN and... GOOD GAMES !..

Tous les tubes de l'Eté!

COMMODORE 64 • SPECTRUM • AMSTRAD • THOMSON MO 5 ORIC-ATMOS • ZX 81 • MSX • APPLE II • ATARI



GUILLEMOT International Software - B.P. 2 - 56200 LA GACILLY - tél 99 08 83 54 et 99 08 83 17 du lundi au samedi de 9 à 19 h.

COMMODORE 64

- BEACH HEAD FR ... 95 F
- BLUE MAX FR ... 95 F
- BOUNTY BOB ST.BACK FR 95 F
- BRUCE LEE FR ... 95 F
- BUCK ROGERS FR ... 95 F
- COMBAT LEADER FR ... 149 F
- F 15 STRIKE EAGLE FR ... 149 F
- FORT APOCALYPSE FR ... 95 F
- GROGS REVENGE FR ... 95 F
- INDIANA JONES FR ... 95 F
- POLE POSITION FR ... 95 F
- RAID OVER MOSCOU FR ... 95 F
- SPITFIRE ACE FR ... 95 F
- SPY HUNTER FR ... 95 F
- STRIP POKER FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 95 F
- BATTLE for NORMANDY FR 149 F
- SOLO FLIGHT FR ... 149 F
- QUASIMODO ... 95 F
- TAPPER ... 95 F
- SUPERHUEY ... 95 F
- SNOKIE ... 95 F
- FLAK ... 95 F
- DRELBS ... 95 F
- DAMBUSTERS ... 95 F
- ULTIMA III ... 95 F
- MONSTER TRIVIA ... 95 F
- TALLADEGA ... 95 F
- MISSION ASTEROID ... 95 F
- ULYSSES ... 95 F
- WIZZARD AND PRINCESS ... 95 F
- DOUGH BOY ... 95 F
- DIG DUG ... 95 F
- PAC MAN ... 95 F
- MR. DO ! ... 95 F
- CAVERNS OF KAFKA ... 95 F
- CONGO BONGO ... 95 F
- SENTINEL ... 115 F
- STELLAR 7 ... 105 F
- NATO COMMANDER ... 145 F
- UP'N DOWN ... 95 F
- DROP ZONE ... 105 F
- BEACH HEAD (D) ... 175 F
- BRUCE LEE (D) ... 140 F
- BUCK ROGGERS (D) ... 145 F
- COMBAT LEADER ... 145 F
- CONAN (D) ... 140 F
- CONGO BONGO (D) ... 145 F
- DRELBS (D) ... 145 F
- F15 STRIKE EAGLE (D) ... 145 F
- FORT APOCALYPSE (D) ... 145 F
- BATTLE for NORMANDY (D) 140 F
- NATO COMMANDER (D) ... 145 F
- RAID OVER MOSCOU (D) ... 175 F
- SENTINEL (D) ... 135 F
- SPITFIRE ACE (D) ... 175 F
- STELLAR 7 (D) ... 129 F
- SUPER HUEY (D) ... 139 F
- TAPPER (D) ... 135 F
- ZAXXON (D) ... 145 F
- POLE POSITION (D) ... 145 F
- SOLO FLIGHT (D) ... 145 F

- DECATHLON (Fr) ... 105 F
- WEB DIMENSION (Fr) ... 105 F
- DESIGNER'S PENCIL (Fr) 105 F
- INT. SOCCER ... 175 F
- ON COURT TENNIS FR ... 105 F
- BEAMRIDER FR ... 95 F
- HERO FR ... 95 F
- PASTFINDER FR ... 105 F
- ROCK'N BOLT FR ... 105 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- MASTER OF THE LAMPS FR 105 F
- PITFALL II FR ... 95 F
- RIVER RAID FR ... 95 F
- SPACE SHUTTLE FR ... 95 F
- DEMON OF TOPAZE ... 95 F
- BOOTY ... 65 F
- HEADACHE ... 65 F
- ROLAND'S RATS RACE ... 65 F
- FOOTBALL MANAGER ... 95 F
- ANKH ... 95 F
- AZTEK ... 95 F
- LORDS OF MIDNIGHT ... 75 F
- M. ROBOT ... 95 F
- MY CHESS II ... 95 F
- PSI WARRIOR ... 95 F
- PSYTRON ... 95 F
- SPY VS SPY ... 95 F
- SHADOW FIRE ... 105 F
- SHADOW FIRE (Disk) ... 135 F
- MANDRAGORE (Fr) ... 220 F
- COMBAT LYNX (Fr) ... 95 F
- ADVENTURE QUEST ... 95 F
- CASTLE OF TERROR ... 105 F
- HAMPSTEAD ... 95 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- SHERLOCK HOLMES ... 125 F
- ZIM ZALA BIM ... 95 F
- THE HOBBIT (Disk) ... 190 F
- DARK TOWER ... 95 F
- GRAND LARCENY ... 95 F
- PENETRATOR ... 85 F
- WITCH'S CAULDRON ... 89 F
- EVERYONE'S A WALLY ... 105 F
- HUNCHBACK ... 75 F
- STUNT BIKE ... 79 F
- TORNADO LOW LEVEL ... 85 F
- PYJAMARAMA ... 75 F
- D. TH DECATHLON ... 95 F
- HUNTCHBACK II ... 85 F
- KONG STRIKES BACK ... 85 F
- HAVOC ... 125 F
- KOKOTONI WILF ... 95 F
- MATCH POINT (Tennis) ... 105 F
- JET SET WILLY II ... 85 F
- JET SET WILLY ... 75 F
- LODE RUNNER ... 125 F
- MANIC MINER ... 95 F
- JUICE ... 75 F
- MOTOR CROSS ... 95 F
- SLAP SHOT (Hockey s. gl.) 125 F
- CADCAM WARRIOR ... 85 F
- STAFF OF KARNATH ... 95 F
- SUMMER GAMES (K 7) ... 165 F
- SELECT 1 ... 125 F
- POLITIQUE ECONOMIQUE ... 190 F
- FIGHTER PILOT ... 105 F
- WORLD SERIES BASEBALL 95 F
- TIR NA NOG ... 125 F
- SHADES ... 125 F
- IMPOSSIBLE MISSION ... 125 F
- AIR WOLF ... 125 F
- 10 MEGAHITS ... 115 F
- STRANGE LOOP ... 125 F
- CIPHOID 9 ... 125 F
- SUICIDE STRIKE ... 95 F
- KENSINGTON ... 125 F
- THEATRE EUROPE ... 115 F
- ONE ON ONE (Basket) ... 125 F
- CHOP LIFTER ... 125 F
- RAID ON BUNGELING BAY ... 125 F
- HARD HAT MAC ... 125 F
- ARCHON ... 165 F
- DAVID'S MIDNIGHT MAGIC 125 F
- GATES OF DAWN ... 105 F
- GREMLINS ... 105 F
- HULK ... 115 F
- COLOSUS CHESS 2.0 ... 115 F
- CAULDRON ... 95 F
- SPITFIRE 40 ... 125 F
- MONOPOLY ... 125 F
- GLIDER PILOT ... 125 F
- ADVENTURE QUEST ... 105 F
- ASTRO CHASE ... 85 F
- AZIMUTH (Fr) ... 105 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Fr) 115 F
- BOOLDERDASH ... 95 F
- BREAK FEVER ... 85 F
- E. Kidds jump challenge ... 85 F
- EMPIRE OF KARN ... 85 F
- ENTOMBED ... 105 F
- FORBIDDEN FOREST ... 95 F
- GRYPHON ... 95 F
- MICROSAPIENS (Fr) ... 105 F
- PITSTOP II ... 105 F
- SHOOT THE RAPIDS ... 80 F
- SPIDERMAN ... 100 F
- HYPER SPORT ... 79 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 99 F
- ANTICIPAL ... 89 F

NOUVEAUTES

- ELIDON (Fr) ... 98 F
- A VIEW TO KILL ... 119 F
- IRITE ... 165 F
- THE WAY OF THE EXPLODING FIST ... 109 F
- MORDENS QUEST ... 77 F
- Master of the Lampes (D) 179 F
- GHETTO BLASTER ... 95 F
- Spécial Addition (6 jeux) 105 F

SPECTRUM

- FIGHTER PILOT ... 89 F
- ALIEN 8 FR ... 99 F
- AIR WOLF ... 75 F
- LORDS OF MIDNIGHT ... 65 F
- MANAGER ... 125 F
- BEACH HEAD FR ... 85 F
- BLUE MAX FR ... 85 F
- BRUCE LEE FR ... 85 F
- BUCK ROGERS FR ... 85 F
- TAPPER FR ... 95 F
- ZAXXON FR ... 85 F
- SPY HUNTER FR ... 95 F
- RAID OVER MOSCOU FR ... 85 F
- ENDURO (Fr) ... 89 F
- GHOSTBUSTERS FR ... 89 F
- PITFALL II FR ... 89 F
- RIVER RAID FR ... 89 F
- SPACE SHUTTLE FR ... 89 F
- BEAM RIDER FR ... 89 F
- H.E.R.O. FR ... 89 F
- LODE RUNNER ... 95 F
- PSYTRON ... 85 F
- STEVE DAVIS SNOOKER ... 85 F
- SELECT 1 ... 105 F
- COMBAT LYNX (Fr) ... 95 F
- KOKOTONY WILF ... 75 F
- BACK PACKERS ... 89 F
- TIR NA NOG ... 95 F
- MONTY IS INNOCENT ... 75 F
- MONTY MOLE ... 85 F
- THE LEGEND OF AVALON ... 85 F
- TECHNICIAN TED ... 95 F
- HEROES OF KARN ... 85 F
- BOULDERDASH ... 85 F
- LORDS OF TIME ... 85 F
- TECHNICIAN TED ... 95 F
- SOFTWARE STAR ... 95 F
- FOOTBALL MANAGER ... 85 F
- VALHALLA ... 85 F
- 10 MEGAHITS (10 jeux) ... 115 F
- MOON CRESTA ... 95 F
- HAVOC ... 95 F
- DRAGONTORC ... 95 F
- ERIC BRISTOW (Fléchettes) 95 F
- WIZZARD LAIR ... 95 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- SHERLOCK HOLMES ... 145 F
- SKOOL DAZE ... 95 F
- PROJECT FUTURE ... 75 F
- PYJAMARAMA ... 75 F
- TRASHMAN ... 75 F
- TRAVEL WITH TRASHMAN . 75 F
- D. TH. DECATHLON ... 85 F
- GIFTS FROM THE GODS ... 95 F
- HUNTCHBACK II ... 85 F
- KONG STRIKES BACK ... 85 F
- MATCH DAY (Football) ... 90 F
- MATCHPOINT (Tennis) ... 85 F
- STAR STRIKE ... 75 F
- E. KIDDS JUMP CHALLENGE . 85 F
- JET SET WILLY ... 75 F
- ATIC ATAC ... 75 F
- KNIGHT LORE (Fr) ... 95 F
- SABRE WULF ... 95 F
- UNDERWURLDE ... 95 F
- WHITE LIGHTNING ... 190 F
- CONFUZION ... 95 F
- MACHINE LIGHTNING ... 190 F
- GREMLINS ... 115 F
- BROADSTREET ... 105 F
- LAZY JONES ... 85 F
- 3 D MOVER (Ere) ... 162 F
- ANDROIDE (Ere) ... 67 F
- AWARI (Ere) ... 45 F
- BASIC ETENDU (Ere) ... 162 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Fr) 105 F
- COBALT (Ere) ... 85 F
- COMPILATEUR (Ere) ... 225 F
- CYCLONE (Ere) ... 88 F
- DEATH STAR ... 82 F
- DESIGNER'S PENCIL (FR) 85 F
- DON JUAN & DRAGUEURS 111 F
- DOOM DARKS REVENGE ... 94 F
- FALL GUY ... 86 F
- FALCON PATROL II ... 82 F
- FANTASTIC VOYAGE ... 82 F
- FLAK ... 91 F
- FORMULA ONE ... 98 F
- FRANKENSTEIN ... 94 F
- HAMPSTEAD ... 100 F
- HELL FIRE ... 81 F
- HISTOIRE (Ere) ... 48 F
- HULK ... 100 F
- JET PAC ... 72 F
- LOMBRIX (Ere) ... 85 F
- LUNAR JETMAN ... 72 F
- MACADAM BUMPER (Ere) 144 F
- MANIC MINER ... 77 F
- MATH (Ere) ... 48 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 126 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 126 F
- MUGSY ... 81 F
- NIGHT GUNNER ... 74 F
- OBJECTIF ELYSEE (Ere) . 111 F
- OTHELLO (Ere) ... 67 F
- PAINTING JOE (Ere) ... 67 F
- PANIQUE (Ere) ... 64 F
- PENETRATOR ... 81 F
- PRINT + (Ere) ... 108 F
- ROCKY HORROR SHOW ... 94 F
- SHADOW FIRE ... 105 F
- SIR LANCELOT ... 75 F
- SPIDERMAN ... 100 F
- SPORTS HERO ... 81 F
- STARION ... 88 F
- TALES OF ARABIAN NIGHT . 82 F
- TERRAHAWKS ... 88 F
- THE DUKES OF HAZZARD . . 82 F
- THE SORCERY OF CLAYMORGUE CASTLE ... 100 F
- TWIN KINGDOM VALLEY . . 88 F
- VOX (Ere) ... 162 F
- WORLD SERIES BASEBALL . 84 F
- ZX TRANS (Ere) ... 85 F

NOUVEAUTES

- A VIEW TO KILL ... 119 F
- MORDENS QUEST ... 77 F
- HYPER SPORT ... 89 F
- FRANKIE GOES TO HOLLYWOOD ... 109 F
- SPY VS SPY ... 95 F
- STREET HAWCK ... 115 F
- WARLORD ... 95 F

AMSTRAD

- GHOSTBUSTERS FR ... 105 F
- FIGHTER PILOT ... 105 F
- FOOTBALL MANAGER ... 85 F
- COMBAT LYNX (Fr) ... 125 F
- TALES OF ARAB. NIGHTS . . 95 F
- STAR COMMANDO ... 95 F
- BLAGGER ... 95 F
- HUNTCHBACK ... 75 F
- HUNTCHBACK II ... 95 F
- ST DAVIS SNOOKER ... 95 F
- DARK STAR ... 95 F
- JET SET WILLY ... 89 F
- THE HOBBIT ... 165 F
- BATTLE FOR MIDWAY (Fr) 115 F
- SIR LANCELOT ... 95 F
- KONG STRIKES BACK ... 95 F
- GALAXIA ... 70 F
- TRIPODS ... 95 F
- MANIC MINER ... 95 F
- TECHNICIAN TED ... 85 F
- WORLD CUP FOOTBALL ... 95 F
- HEROES OF KARN ... 95 F
- MESSAGE from Androméda 65 F
- CHOPPER SQUAD ... 105 F
- FLIGHT PATH 737 ... 95 F
- MINI OFFICE (Tableur) ... 105 F
- JEWELS OF BABYLON ... 75 F
- MACADAM BUMPER (Ere) . 144 F
- AMERICAN FOOT ... 95 F
- SORCERY ... 95 F
- PYJAMARAMA ... 95 F
- TANK BUSTER ... 95 F
- MISTER FREEZE ... 65 F
- FOREST AT WORLD'S END . 65 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 125 F
- MISSION DELTA (Ere) ... 108 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 126 F
- CONFUZION ... 95 F
- DIGGER BARNES ... 105 F
- DEATH PIT (Fr) ... 105 F
- 3 D STAR STRIKE ... 105 F
- KNIGHT LORE (Fr) ... 95 F
- ALIEN 8 (FR) ... 99 F
- CHUCKIE EGC ... 95 F
- AHHH ... 95 F
- SUPERPIPELINE II (Fr) ... 95 F
- STRIP POKER (Fr) ... 105 F
- D. TH DECATHLON ... 95 F
- TEST MATCH (Cricket) ... 95 F
- SOFTWARE STAR ... 85 F
- WILD BUNCH ... 65 F
- FONT 464 ... 99 F
- AZIMUTH ... 99 F
- AIR TRAFFIC CONTROL . . 105 F
- MASTER CHESS ... 99 F
- GILLIGAN'S GOLD ... 89 F
- SURVIVOR ... 95 F
- WARLORD ... 95 F
- FORTH ... 125 F
- DEFEND OR DIE ... 95 F

NOUVEAUTES

- BEACH HEAD (US GOLD) ... 95 F
- Autre US GOLD, nous consulter...
- DAM DAEG 8 ... 109 F
- EVERYONE'S A WALLY ... 109 F
- MORDENS QUEST ... 77 F
- STARION ... 98 F
- USE IT ... 89 F

EN FRANÇAIS

- JOYAUX DE BABYLONE... 99 F
- ETUDIANTS
- ETUDE DE BILANS ... 99 F
- ETUDE DE FONCTIONS ... 99 F

DISQUETTES AMSTRAD

- ROLAND IN CAVES (D) ... 149 F
- ROLAND ON THE RUN (D) 149 F
- ROLAND AHOY (D) ... 149 F
- ROLAND GOES DIGGING (D) 149 F
- HARRIER ATTACK (D) ... 149 F
- CODE NAME MAT (D) ... 149 F
- MUTANT MONTY (D) ... 149 F
- SPLAT (D) ... 149 F
- QUACK A JACK (D) ... 149 F
- PUNCKY (D) ... 149 F
- AMSGOLF (D) ... 149 F
- HUNTER KILLER (D) ... 149 F
- SNOOKER (D) ... 149 F

Nombreux autres titres : NOUS CONSULTER.

M S X

- BOARDELLO ... 99 F
- BLAGGER ... 99 F
- BUCK ROGGERS ... 135 F
- ADVENTURE QUEST ... 125 F
- FLIGHT PATH 737 ... 105 F
- SPOOK & LADDERS ... 95 F
- CRIBAGE ... 85 F
- ERIC & THE FLOATERS ... 85 F
- THE SNOWMAN (Fr) ... 109 F
- BUZOFF ... 99 F
- CHAMP ... 99 F
- BRIDGE ... 115 F
- HUNTCHBACK ... 99 F
- SHARK HUNTER ... 105 F
- BOOGA BOO (Fr) ... 105 F
- DOG FIGHTER ... 92 F
- CRASY GOLF ... 89 F
- DUNGEON ADVENTURE . . 115 F
- CLASSIC ADVENTURE ... 93 F
- GHOSTBUSTERS (Fr) ... 125 F
- BEAMRIDER (Fr) ... 125 F
- DECATHLON (Fr) ... 125 F
- PITFALL II (Fr) ... 125 F
- HERO (Fr) ... 125 F
- RIVER RAID (Fr) ... 125 F
- HOBBIT ... 165 F
- JET SET WILLY ... 99 F
- MANIC MINER ... 99 F
- CHUCKIE EGC ... 95 F

ORIC-ATMOS

- MACADAM Bumper (Ere) FR 144 F
- TRIATHLON (Ere) FR ... 135 F
- BUSINESS MAN (Ere) FR . . 126 F
- ELYSEE (Ere) FR ... 129 F
- HADES (Ere) FR ... 225 F
- TERREUR (Ere) FR ... 86 F
- LA CITE MAUDITE (Ere) FR 126 F
- MASTER PAINT (Ere) FR . . 225 F
- MISSION DELTA (Ere) FR . . 86 F
- MICROSAPIENS (Ere) ... 109 F
- MILLIONNAIRE (Ere) ... 95 F
- SAGA (Ere) ... 115 F
- TERMINUS (Ere) ... 95 F

APPLE II

- DESIGNER'S PENCIL (Fr) (D) 225 F
- GHOSTBUSTERS (Fr) (D) 225 F
- HERO (Fr) (D) ... 225 F
- PITFALL II (Fr) (D) ... 225 F
- SPACE SHUTTLE (Fr) (D) 225 F
- THE TRACER SANCTION (Fr) (D) ... 225 F

ATARI

- BRUCE LEE FR ... 125 F
- NATO COMMANDER FR . . 105 F
- SPITFIRE ACE FR ... 105 F
- SOLO FLIGHT FR ... 135 F
- BLUE MAX FR ... 105 F
- ZAXXON FR ... 145 F
- DRELBS ... 105 F
- FORT APOCALYPSE FR . . 105 F
- MINER 2049 (Cart) ... 145 F
- FORBIDDEN FOREST ... 95 F
- CAVERNS OF KAFKA ... 95 F
- SPIDER INVASION ... 120 F
- MELT DOWN ... 120 F
- THE E FACTOR ... 120 F
- BEACH HEAD (Disk) ... 148 F
- CONAN (Disk) ... 160 F
- DROPZONE ... 121 F
- ENCOUNTER ... 105 F
- F15 STRIKE EAGLE ... 148 F
- HULK ... 126 F
- POLE POSITION ... 103 F
- SPIDERMAN ... 127 F

NOUVEAUTES

- SMASH HITS VOL. 1 ... 165 F
- VOLUME 2 . 165 F
- VOLUME 3 . 165 F
- MR. DO ! ... 103 F
- PAC MAN ... 103 F
- DIG DUG ... 103 F
- ZONE RANGER (Cart) ... 195 F
- SPACE SHUTTLE (Cart) . 195 F
- DECATHLON ... 130 F
- SPACE SHUTTLE (Cass) . 125 F

ZX 81

- 3 D FORMULE 1 (Ere) ... 65 F
- BUDGET FAMILIAL (Ere) ... 82 F
- CASSE-BRIQUES (Ere) ... 65 F
- CHIROMANCIE (Ere) ... 73 F
- COBALT (Ere) ... 82 F
- GRAPHIX 81 ... (Ere) ... 129 F
- PANIQUE (Ere) ... 65 F
- RIGEL (Ere) ... 82 F
- SCORPIRUS (Ere) ... 65 F
- ZX TRI (Ere) ... 65 F

THOMSON MO 5

- MILLIONNAIRE (Mo 5) ... 125 F
- VOX (Ere) ... 162 F
- TABLO 5 (Ere) ... 225 F
- LOMBRIX (Ere) ... 126 F
- MISSION DELTA (Ere) ... 162 F

★ **UN JEU GRATUIT POUR 5 ACHETÉS** ★ **(1) ou 8 F. par jeu à valoir sur votre carte de fidélité.** — *Pour les dernières nouveautés... Appelez-nous !* — *(FR = Notice en français)*

BON de COMMANDE

à envoyer à :

GUILLEMOT International Software

B.P. 2
56200 LA GACILLY

TITRES	PRIX
Frais Port et Emballage	+ 18 F
TOTAL	

NOM ....

Adresse ....

....

Code postal .... Ville ....

Téléphone ....

ORDINATEUR ☐ C 64 ☐ SPECTRUM ☐ AMSTRAD ☐ THOMSON MO 5 ☐ ORIC-ATMOS ☐ ZX 81 ☐ MSX ☐ ATARI ☐ APPLE II

Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ Mandat-lettre ☐ Contre-remboursement (ajouter 15 F. de frais)

Débitez ma ☐ Carte Bleue VISA ☐ EC Master Card ☐ Américan Express ☐ Crédit Agricole

N° ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Date d'expiration ../.. Signature (Obligatoire)

(1) Vous choisissez 6 titres, le moins cher est gratuit.

Livraison sous 48 heures pour tous les produits en stock.
Tous nos logiciels sont garantis un an.
Revendeurs, Clubs, Pays étrangers : *nous consulter.*

NOUVEAU

COMMANDEZ PAR TÉLÉPHONE avec votre "CARTE BLEUE", votre "EUROCARD" ou votre "CARTE CRÉDIT AGRICOLE"

☎ 99 / 08 83 54 et 99 / 08 83 17
de 9 à 19 heures



SPECIAL PROMOTIONS D'ETE

BP 3 - 06740 CHATEAUNEUF (93) 42.57.12

VOUS CONNAISSEZ LE CHOIX ET LES PRIX MICROMANIA!
DECOUVREZ MAINTENANT LE SERVICE * CLUB!

ATARI 2600
239 F

- DECATHLON
- PITFALL II
- PRESSURE COOKER
- HERO
- SPACE SHUTTLE
- RIVER RAID
- ENDURO
- PITFALL
- BEAM RIDER

TENNIS	179 F

SUPER PROMOTION
75 F

- CYRUSS
- STAR WARS ARCADE
- Q BERT

MATTEL INTELLIVISION
SUPER PROMOTION
119 F

- ICE TRECK
- BEAUTY AND THE BEAST
- SWORD AND SERPENT
- DEMON ATTACK
- DRAGON FIRE
- DRACULA
- NOVA BLAST
- SAFE CRACKER
- WHITE WATER

TRON DEADLY DISC	129 F
MAZE A TRON	129 F
OKEY	129 F
GOLF	129 F
BASKET	129 F
FROG BOG	129 F
TENNIS	149 F
BOXING	149 F
SOCCER (FOOT)	165 F
ARMOR BATTLE	165 F
SEA BATTLE	165 F
SPACE BATTLE	165 F
VECTRON	195 F
MISSION X	195 F
SUB HUNT	195 F
CHESS	225 F

COLECOVISION

DECATHLON	275 F
HERO	275 F
PITFALL II	275 F
PITFALL	275 F
RIVER RAID	275 F
BEAM RIDER	275 F
ZENJI	275 F
TENNIS	329 F
WING WAR	399 F

SUPER PROMOTION

BC'S QUEST FOR TIRES	129 F
POPEYE	75 F

TO7/TO5-70/MO5

ELIMINATOR	110 F
PULSAR II	120 F
YETI	145 F

TO7/70-MO5

ECHECS 3.7	110 F
1815	135 F
MEURTRE A GRANDE VTS	155 F
AIGLE D'OR	160 F
SCRABBLE	249 F
EMPIRE	249 F
LE GENERAL	135 F
MINOTAURE	135 F

MO5

CROCKY 2	110 F
MILLIONNAIRE	125 F
VOX	160 F
MISSION DELTA	160 F
FLIPPER	160 F
STANLEY	125 F
TABLO 5	225 F
SPACE SHUTTLE	245 F

ORIC/ATMOS

MR WIMPY	49 F
MISSION DELTA	89 F
BUDGET FAMILIAL	99 F
ZOOLYMPICS	119 F
MILLIONNAIRE (ERE)	109 F
CITE MAUDITE (ERE)	125 F
MICROSAPIENS (ERE)	125 F
FRELON	125 F
STANLEY	125 F
1815	129 F
TRIATHLON (ERE)	135 F
COBRA PIN BALL (NF)	120 F
MACADAM BUMPER (ERE)	145 F
DIAMANT ILE MAUDITE	145 F
3D FONGUS	145 F
AIGLE D'OR	160 F
RETOUR DR GENIUS	160 F
FLIPPER	160 F
MASTER PAINT	225 F
LORIGRAPH	260 F

MSX

MANIC MINER	90 F
JET SET WILLY	90 F
SUPER CHESS	99 F
HYPER VIPER	99 F
HUSTLER	115 F
CHUCKY EGG	119 F
GHOSTBUSTER	139 F
DECATHLON	139 F
MASTER OF THE LAMPS	139 F
PATHFINDER	139 F
BEAM RIDER	139 F
HERO	139 F
PITFALL	139 F
RIVER RAID	139 F

5 F de réduction supplémentaire à valoir sur la carte de fidélité.

AMSTRAD[GB]
NOUVEAUTES!

BRUCE LEE (NF)	95 F
BEACH HEAD (NF)	95 F
POLE POSITION (NF)	95 F
RAID OVER MOSCOW (NF)	95 F
FRANKIE GOES TO HOWD	99 F
STREET HAWK	99 F
HYPER SPORTS	99 F
MASTER OF THE LAMPS	109 F
ALIEN 8	109 F
30 FIGHT	115 F
ONE ON ONE	119 F
REALM OF IMPOSSIBILITY	119 F
HARD HAT MACK	119 F
MATCH POINT (NF)	119 F
PLANETE BASE (NF)	135 F
ARCHON	139 F
EASY FILE (Fr)	169 F
EASY CALC (Fr)	169 F
ASSEMBLEUR FRANÇAIS	275 F

FOREST AT WORLD END	65 F
JEWELS OF BABYLON	75 F
FRUTY FRANKY	75 F
MESSAGE FROM ANDROM	75 F
HUNCHBACK	75 F
FLIGHT 737	79 F
FANTASIA DIAMOND	89 F
TECHNICIAN TED	89 F
ST SNOOKER	89 F
FOOTBALL MANAGER	89 F
MANIC MINER	89 F
GHOULS	89 F
JET SET WILLY	89 F
DECATHLON	95 F
PYJAMARAMA	95 F
STAR COMMANDO	99 F
SORCERY	99 F
FIGHTER PILOT	105 F
EVERYONE IS A WALLY	105 F
GHOSTBUSTER	105 F
KNIGHT LORE	109 F
MISSION DELTA	109 F
ARTWORK	115 F
3D STAR STRIKE	115 F
BATTLE FOR MIDWAY	115 F
COBRA PINBALL	120 F
MICROSAPIENS	125 F
MILLIONNAIRE	125 F
STRESS	130 F
CHESS III	135 F
MACADAM BUMPER	140 F
MYSTERE DE KIKEKANKOI	145 F
RALLYE II	155 F
MEURTRE A GDE VITESSE	160 F
ZEN ASSEMBLEUR	199 F

APPLE

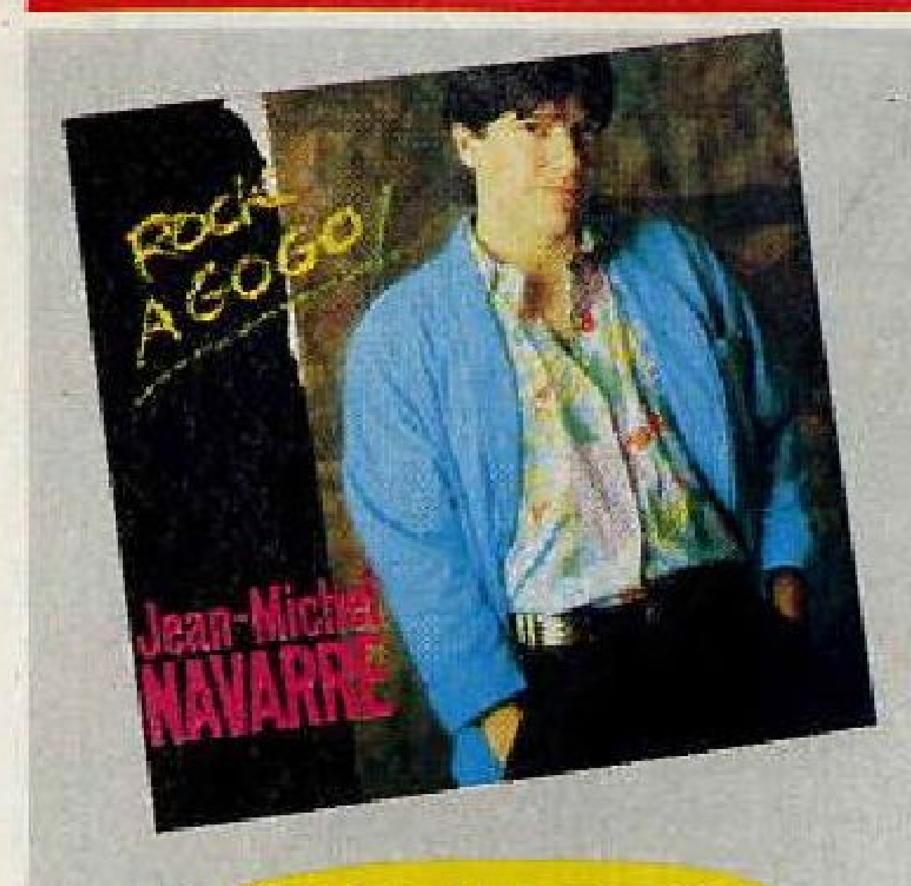
MASTER OF THE LAMPS (NF)	275 F
THE GREAT US ROAD RACE (NF)	275 F
GHOSTBUSTER (NF)	275 F
PITFALL II (NF)	275 F
HERO (NF)	275 F
DESIGNER PENCIL (NF)	275 F
TRACER FUNCTION (NF)	275 F
MIND SHADOW (NF)	275 F
SPACE SHUTTLE (NF)	275 F
TRANSAT (NF)	269 F
SCRABBLE FRANÇAIS	345 F

Le service club, c'est depuis plus de deux ans ce qui a permis à des milliers de passionnés de la micro, de recevoir chez eux rapidement et aux meilleurs prix les dernières nouveautés françaises et étrangères et les best-sellers.
Deux ans d'expérience et plus de 10 000 jeux en stock, ça compte pour vous assurer un traitement rapide de votre commande dès sa réception et l'envoyer en paquet poste urgent!
Dès votre premier achat vous deviendrez "micromane" et recevrez gratuitement et sans obligation d'achat à aucun moment les promotions du club et les nouveautés avant qu'elles ne paraissent dans la presse.

BON DE COMMANDE PAGE SUIVANTE

Votre jeu chez vous dans 48 h*
en téléphonant au 16 (93) 42.57.12

* Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.



ROCK A GOGO

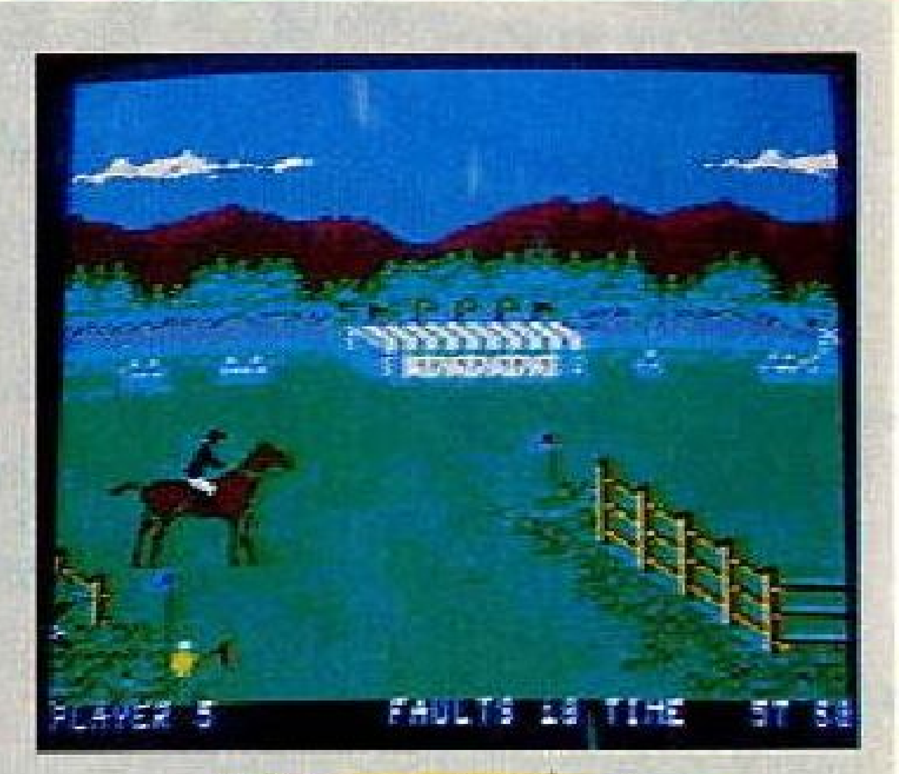
Du rock à gogo pour l'été, avec le nouveau disque de Jean-Michel Navarre, notre collaborateur spécialiste ès flippers. Il a concocté une musique rock qui flirte côté swing, pour le plus grand plaisir des oreilles... et des jambes, version danse. Et pour ne rien gâcher, une face B qui aurait mérité de la lettre A. Ce 45 démarre fort sur la bande FM, et n'a pas dit son dernier mot dans la course aux tubes de l'été. « Rock à gogo », Jean-Michel Navarre, disque Ariola.

TOUR DE FRANCE

Activision : le jeu officiel du Tour de France. A l'occasion de la plus célèbre des courses cyclistes (départ le 28 juin), Activision lance en exclusivité : *« le Jeu du Tour »*. Le jeu est fidèlement basé sur le tracé de l'épreuve et patronné par le « vrai » Tour de France. Entraînement sévère du cœur pour affronter l'enfer des cols, réussir l'échappée et décrocher le maillot jaune.
A vos braquets !

ORIC : EUREKA

Oric vient d'être racheté par la société française Eureka, qui va ouvrir des chaînes de montage en Normandie. La première décision de Jean-Claude Talar, le P.D.G. d'Eureka, est de vendre l'*Atmos* à 990 F, tout en poursuivant sa fabrication. *« Nous avons racheté un stock de 5 000 machines et des composants permettant d'en construire de 10 000 à 15 000. Mais nous poursuivons la production tant que la demande existera. Nous comptons attaquer les marchés allemand, espagnol et italien. Et, en Grande-Bretagne, un retournement est possible. Car nous proposons un lot complet* Atmos, *magnétophone et moniteur couleur à 3 490 F, soit mille francs de moins que* l'Amstrad. » Jean-Claude Talar insiste bien sur le fait qu'à ce prix l'*Atmos* n'est pas bradé. *« Grâce à des technologies de pointe, nous conservons des marges malgré son prix ultra-compétitif. »*
Pour une nouvelle machine, il faudra encore patienter plusieurs mois. Vraisemblablement un cousin du *Stratos,* mais en tout cas différent de la version qui avait pu être annoncée un peu trop hâtivement. Et malgré ce rachat, Eureka continue ses activités habituelles, construction de moniteurs et distribution des gammes Amstrad, Sinclair et Lansay.
Voir Oric devenir français n'est pas une surprise puisque c'est en France qu'Oric avait le mieux réussi sa percée. On peut tout de même s'interroger, derrière l'optimisme de rigueur des nouveaux propriétaires, sur la viabilité d'Oric, même avec un *Atmos* à mille francs. Cet ordinateur est en perte de vitesse actuellement, ainsi que les ventes et la création de logiciels. Souhaitons à Eureka de savoir recréer un climat de confiance et un dynamisme pour offrir une seconde vie à cette machine sympathique. Premier bon point à accorder à la marque : le service après-vente, qui sera assuré en France par le constructeur lui-même.

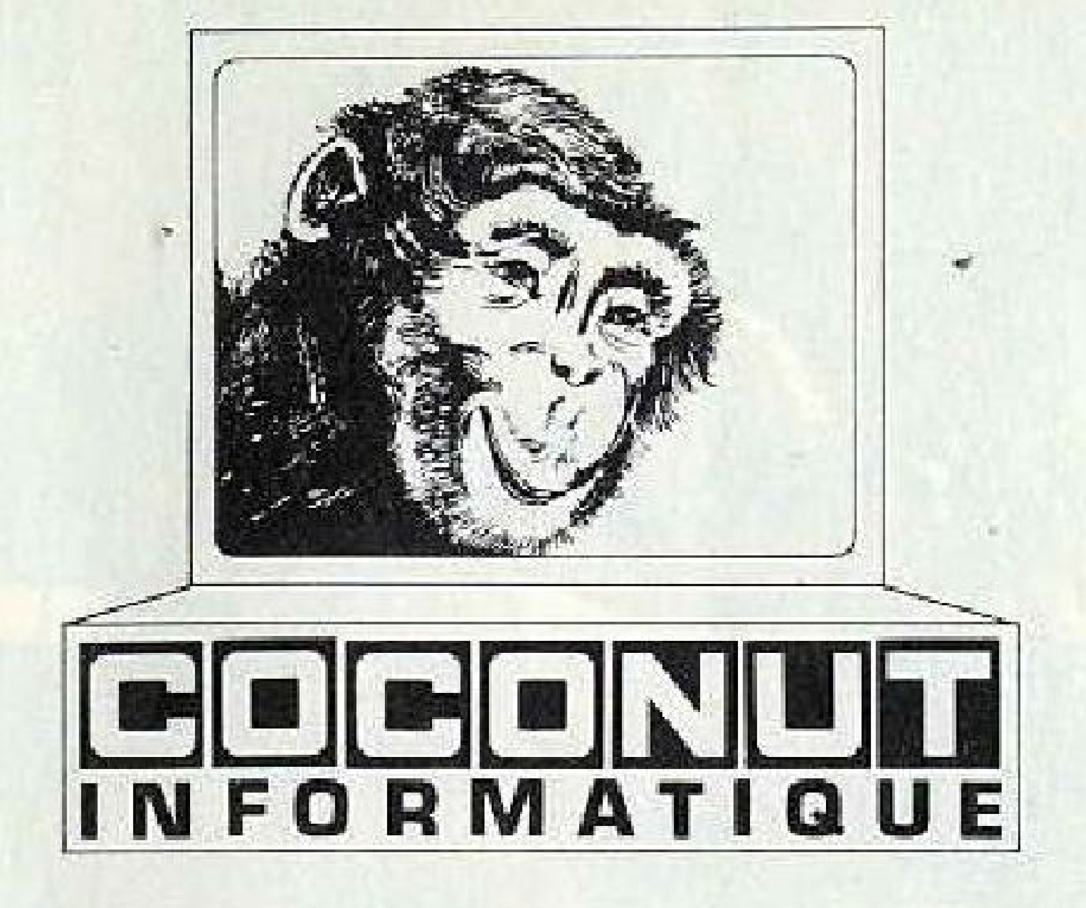


LAS VEGAS SUR SEINE

Les nouveautés dévoilées en avant-première au mois de janvier au salon de Las Vegas sont parmi nous. Les titres les plus prestigieux, les plus attendus sont disponibles en import spécial : *Summer games II, Beach head II, Jet combat simulator,* titres phares de chez Epyx. Nul doute qu'ils seront parmi les plus gros succès de la rentrée. *Summer Games* revient avec huit nouvelles épreuves : triple saut, canoë, javelot, concours hippique, saut en hauteur, escrime, cyclisme et kayak. Sans oublier les cérémonies d'ouverture et de fermeture, superbes. Le graphisme et l'animation sont encore meilleurs que dans le premier, c'est tout dire... *Jet combat simulator* est un simulateur de vol et de combat. Décollage, vol, combat, retour sur la base. Du grand art. Et dans *Beach Head II* le combat continue dans la forêt tropicale. Chez Electron, 117, avenue de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (1) 766.11.77 [redacted]

LE MO 5 PREND DE L'EXTENSION

Deux nouveautés pour Thomson, signées Ordi 94 et Péritek. L'interface « poignées de jeu » permet d'utiliser deux manettes à la norme Atari. Elle s'enfiche sur le bus de sortie du *MO 5* et reproduit cette même sortie, afin de pouvoir utiliser en même temps un périphérique. Existe également pour *TO 7/70*. Prix : environ 345 F. Ordi 94, 20, rue de Montreuil, 94300 Vincennes. Tél. : (1) 328.22.06. Mégabus pour *MO 5* et *TO 7/70* propose également deux sorties pour manettes de jeu à la norme Atari et trois bus de sortie pour laisser connecté en permanence plusieurs périphériques. Péritek, 38-46, rue de Bruxelles, 69100 Villeurbanne. ■



COCONUT PROGRAMME

Le Spécialiste Logiciel de Paris

13, BOULEVARD VOLTAIRE - 75011 PARIS
MÉTRO RÉPUBLIQUE

☎ (1) 355.63.00
DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H A 19 H

SPECTRUM — ORIC / ATMOS — THOMSON — COMMODORE — AMSTRAD — MSX — JASMIN — ATARI

+ de 1000 titres

COMMODORE 64

JUMP JET	140	C
BROAD STREET	140	C
INFERNAL RUNNER	180	C
RACINE DESTRUCTION SET.	450	D
DAMBUSTER (FRA)	160	D
DAMBUSTERS (FRA)	140	C
CAULDRON	130	C
TIR NA NOG	140	C
SHADOWFIRE	140	C
SOFTAID	50	C
SPITFIRE 40 (FRA)	170	C
SUPER HUEY	140	C
PAPER CLIP (TRAITEMENT DE TEXTE FRANÇAIS)	990	D
GREMLINS	140	C
AIRWOLF	120	C
BASEBALL	130	C
BOUNTY BOB	130	C
ENTOMBED	160	C
SORCERY	120	C
LODE RUNNER	140	C
F15 STRIKE EAGLE (F)	140	C
PIT STOP II	120	C
IMPOSSIBLE MISSION	140	C
COMBAT LYNX (FRA)	150	C
BROADSIDES	490	D
SPY VERSUS SPY	140	C
ON COURT TENNIS (FR)	140	C
FLIGHT SIM II (FRA)	490	C
FLIGHT SIM II (FRA)	570	D
FIGHTER PILOT (FRA)	120	C
FIGHTER PILOT (FRA)	180	D
SOLO FLIGHT (FRA)	180	C/D
BATTLE FOR NORMANDY FRANÇAIS	210	C/D
COMBAT LEADER (FRA)	210	C/D
RAID OVER MOSCOW	89	C
FORT APOCALYPSE	89	C
BEACH-HEAD	89	C
BRUCE LEE	89	C
SPY HUNTER	89	C
DROPZONE	120	C
BEACH-HEAD II	130	C
ULTIMA III	190	C

LIVRES COMMODORE 64

PEEKS ET POKES	99
LIVRE DU 1541	179
LANGAGE MACHINE T1	149
LANGAGE MACHINE T2	149
TRUCS ET ASTUCES	149

AMSTRAD

KNIGHT LORE FRANÇAIS	140	C
ALIEN 8 FRANÇAIS	140	C
GHOSTBUSTERS FRANÇAIS	110	C
LANGAGE PASCAL GB	210	C
FRANK'N'STEIN	99	C
MR FREEZE	79	C
WILD BUNCH	79	C
SUPERPIPELINE II	120	C
RAID OVER MOSCOW	120	C
POLE POSITION	120	C
BEACH-HEAD	120	C
BACKGAMMON	120	C
RED ARROWS	120	C
NODES OF YESOD	120	C
BACKPACKERS	120	C
THE PYRAMID	120	C
SNAIL PACE	120	C
INTERPLANETARY TRADER	120	C
DUN DARAGH	120	C
SUPERSTAR CHALLENGE	120	C
STREET HAWK	120	C
EVERY ONE A WALLY	120	C
DUMMYRUN	120	C
SUPERTEST	120	C
DEATHPIT	110	C
WORLD CUP FOOTBALL	89	C
FIGHTER PILOT FRANÇAIS	110	C
SUPERCHESS III	135	C
COMBAT LYNX FRANÇAIS	110	C
RALLY II FRANÇAIS	175	C
MISSION DELTA	120	C
MYSTÈRE DE KIKEKANKOI	180	C
MACADAM BUMPER	180	C
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180	C
ANDROID ONE	59	C
THE RING OF DARKNESS	190	C
M.A BASE GESTION FICHIERS	210	C
THE HOBBIT GB	210	C
STAR COMMANDO	99	C
3D STARSTRIKE	120	C
HUNTER KILLER	149	DISK
HARRIER ATTACK	149	DISK
CODE NAME MAT	149	DISK
AMGOLF	149	DISK
MUTANT MONTY	149	DISK
DESSIN ASSISTÉ PAR MICRO	120	C

LIVRES AMSTRAD M.A.

TRUCS ET ASTUCES	149
BASIC AU BOUT DES SOIGTS	149
PROGRAMMES BASIC	129
AMSTRAD OUVRE TOI	99
LA BIBLE DE L'AMSTRAD	249
LANGAGE MACHINE DU CPC	129
JEUX D'AVENTURES COMMENT LES PROGRAMMER	129

M. S. X.

BUCKROGERS	170	C
ZAXXON	170	C
MANDRAGORE	320	C
HERCULE	160	C
TEX (TRATEMENT TEXTE FRA)	320	C
GHOSTBUSTERS	130	C
ODIN ASS/DESASS	200	C
KUNG FU	240	K
TENNIS	240	K
HOBBIT 64 K	210	C
737 FLIGHT SIMULATOR	160	C
MANIC MINER	90	C
JET SET WILLY	90	C
FLIGHT PATH 737 FRA	90	C
DECATHLON	130	C
HERO	120	C
RIVER RAID	130	C
PITFALL II	130	C

SPECTRUM

DUN DARAGH	120
NODES OF YESOD	120
BUCKROGERS	120
ROCKY HORROR SHOW	140
DAMBUSTERS FRA	160
ARCHON	140
ALIEN 8	140
GIFTS FROM FODS	120
SPY HUNTER	89
MACADAM BUMPER	180
DRAGONTORC	120
SPACE SHUTTLE FRA	140
FIGHTER PILOT FRA	70
RAID OVER MOSCOW	69
BROASDTREET	140
SCREEN MACHINE GB	160
SUPER CHESS 3.5	130
SKI STAR 2000	120
DEATHCHASE INTERCEPTOR	120
GYRON	150
STARION	120
GREMLINS	130

ATARI

RANGER ZONE	250	K
ULTIMA II	650	D
BEACH-HEAD	200	D
QUASIMODO	110	C
DROPZONE	110	C
MR DO	90	C
PAC MAN	90	C
DIG DUG	90	C
F15 STRIKE EAGLE	150	C
GRIDRUNNER	90	C
FORT APOCALYPSE	90	C
BLUE MAX	90	C
SOLO FLIGHT FRA	150	C
SPITFIRE ACE	90	C
BRUCE LEE	90	C
AZTEC CHALLENGE	90	C
ZAXXON	90	C
ARCHON	250	D
GHOSTBUSTERS	210	D

ORIC

FRELON	140
3D FONGUS	140
MANIC MINER	130
MACADAM BUMPER	180
TRIATHLON	140
ZORGON	140
XENON	140
DAMBUSTERS	140
CHESS IJK	160
MONITEUR 1.0	160
MEURTRE A GRANDE VITESSE	180

MATERIEL

COMMODORE 64 PERITEL + LECTEUR K7 1530 + 2 K7 AUTOFORMATION	2700
COMMODORE 64 PERITEL	2390
LECTEUR DISQUETTES 1541	2490
MONITEUR COULEUR OSCAR	2590
IMPRIMANTE MPS 802	2700
JOYSTICK QUICSHOT II	120
RED BALL WICO	250
BAT HANDLE WICO	250
TÉLÉCOMMANDE SANS FIL COMMODORE	750
COMMODORE	80
10 DISQUETTES SF/SD ÉLÉPHANT	250
10 DISQUETTES SF/SD VERBATIM	190
VIDEO CASSETTES 2 H 30	
MARQUE WIFI OU ELAC	45
LECTEUR JASMIN II POUR ATMOS	3490
CLAVIER MUSICAL COMMODORE + PROGRAMME	450
GRAND CLAVIER TYPE ORGUE C64	950
ORDINATEUR YENO MSX 64K	2700

★

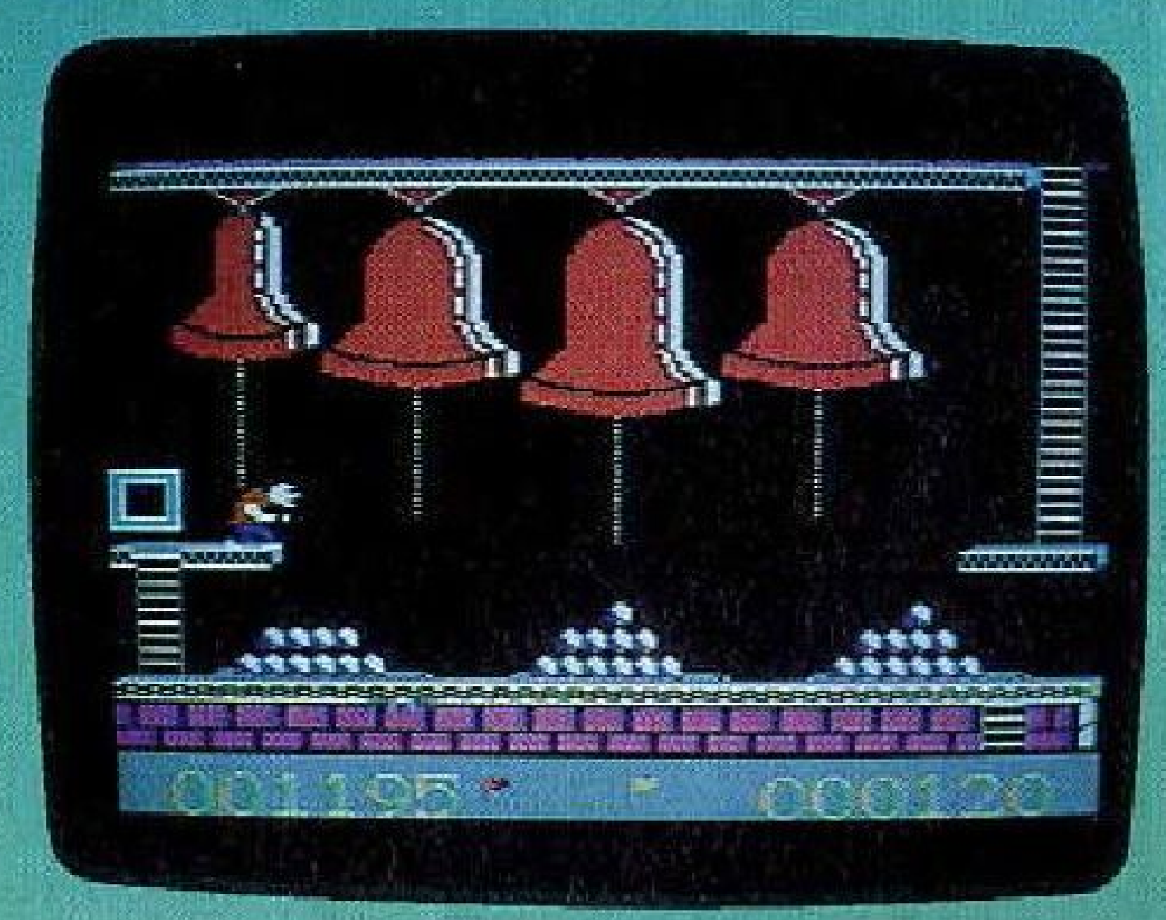
TRES IMPORTANT

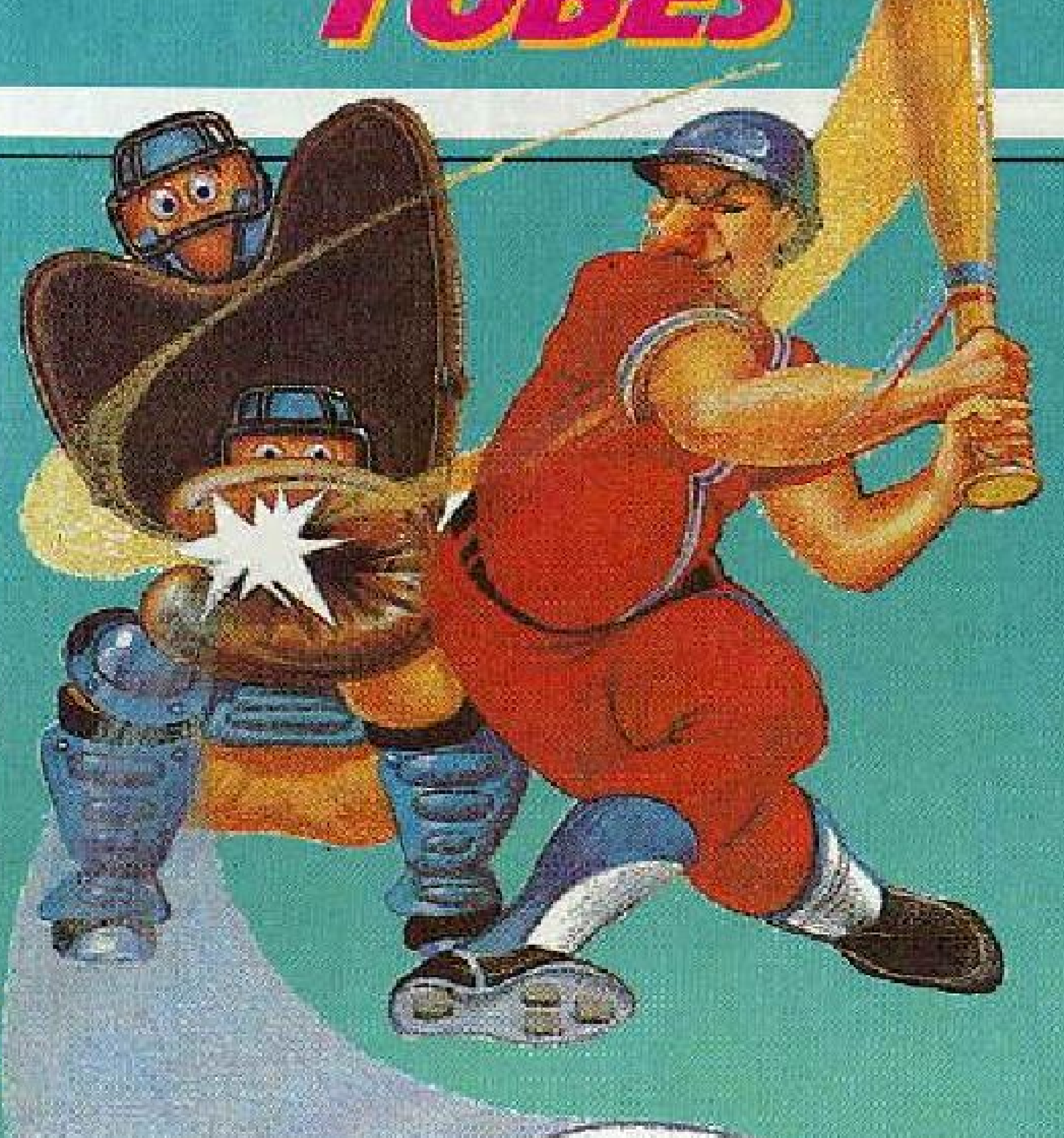
Le matériel ci-dessus est garanti 1 an par l'importateur officiel.

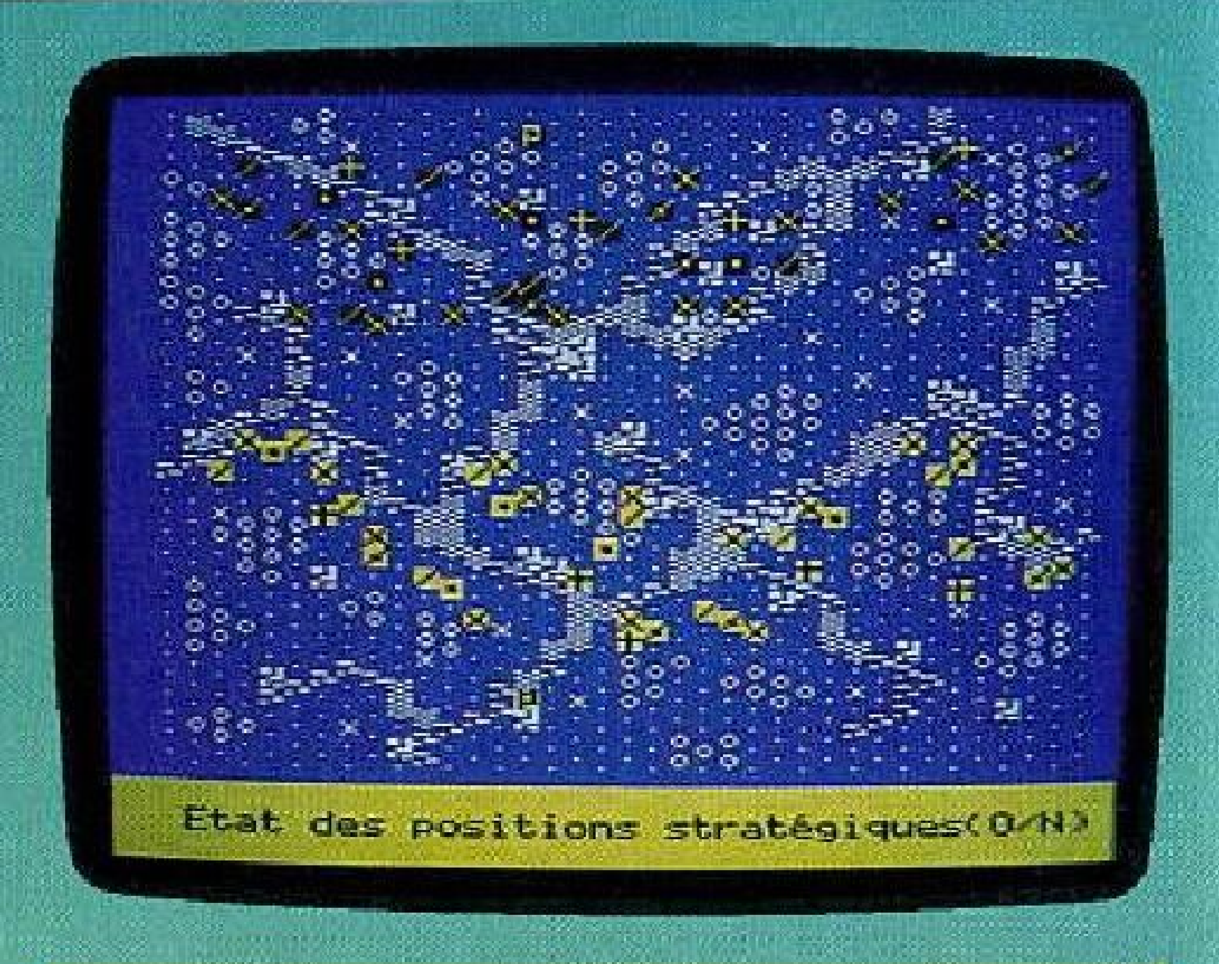
VENTE PAR CORRESPONDANCE Pour la France Métropolitaine

Chèque bancaire à l'ordre de Coconut • Frais de port 20 FF • Pas de contre-remboursement • Réservation possible par téléphone

- *démonstration permanente*
- *les derniers logiciels*
- *des spécialistes*
- *des exclusivités*
- *des imports*
- *un club (moins 10 %)*







QUASIMODO

Sonneur de cloches

Le sonneur de Notre-Dame connaît son heure de gloire. Après *Hunchback I et II*, voici *Quasimodo*, à la recherche cette fois de diamants cachés dans la cathédrale.
Au cours du premier niveau, Quasimodo repousse les assaillants qui grimpent sur des échelles tout en lui décochant force flèches. Il dispose pour cela d'un stock de boulets qu'il jette sur les soldats. Il repousse l'attaque assez facilement, ce qui lui permet d'aller chercher le premier diamant.
Dans la deuxième partie, il saute de corde en corde à travers la salle du carillon. La bonne synchronisation est difficile à trouver, et notre héros risque fort de rester longtemps bloqué dans la première série de cloches, constamment menacé par une chauve-souris. Au troisième niveau il doit escalader un mur surveillé de près par des défenseurs acariâtres...
Ce logiciel vaut surtout pour ses superbes graphismes et son animation très réaliste. Quasimodo est bossu, à souhait ! L'action, par contre, est un peu décevante. Le début est trop facile, la suite répétitive. Se balancer continuellement au bout d'une corde devient fastidieux à la longue ! (Cassette Synsoft pour *Commodore 64*. Existe également pour *Atari 800 XL*.)

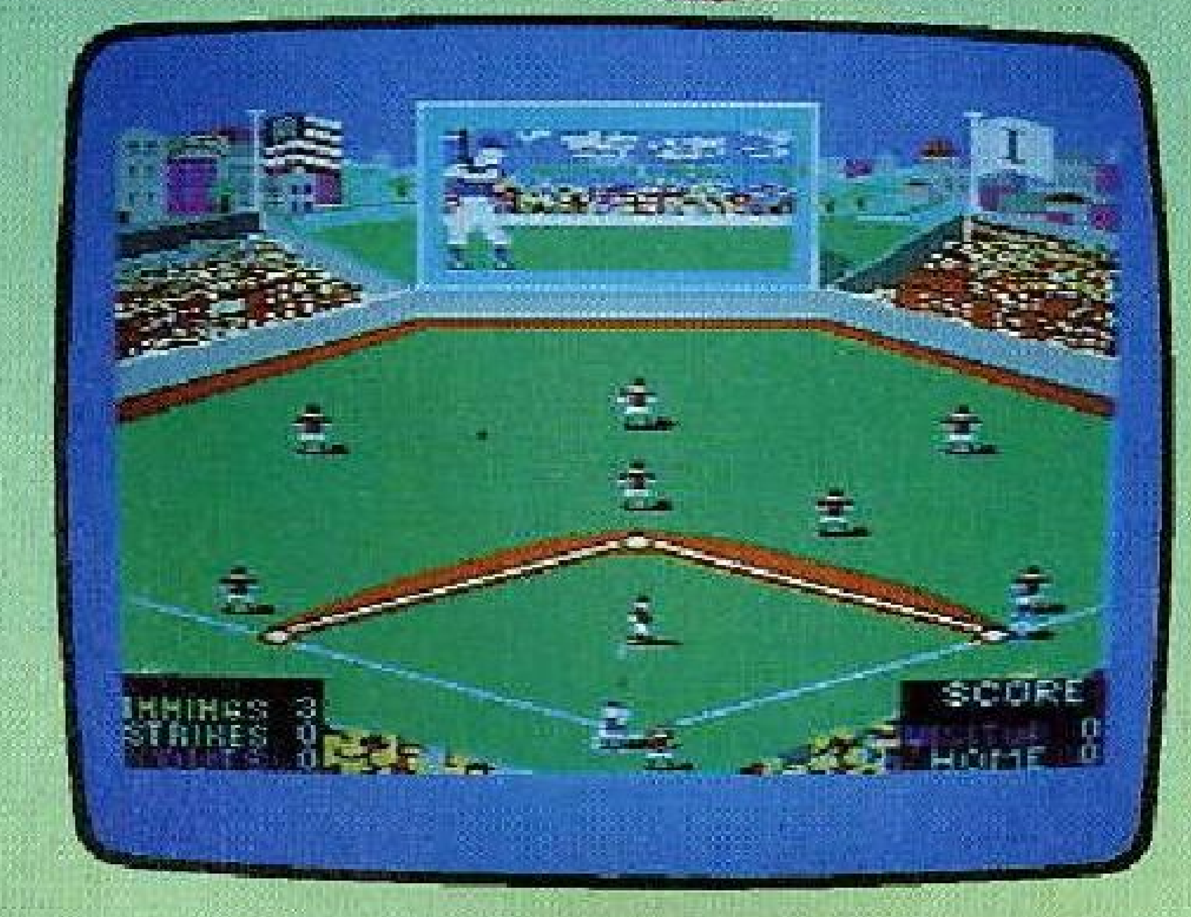
Type : action
Intérêt : ★★★
Graphisme : ★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

WORLD SERIES BASEBALL

Sportif

Ce logiciel de simulation sportive vous propose, pour un ou deux joueurs, une véritable rencontre de baseball. La présentation graphique est éloquente : en trois dimensions, le terrain est entouré de gradins où se pressent les visiteurs. Disposition classique : en face de vous, un mini-écran où sont sélectionnées les conditions de jeu ; en bas de l'écran, les données du score sont affichées. L'action se déroule en trois phases dont la première, le lancement de





la balle, est agrémentée d'un « gros plan » sur l'écran précité. La force du tir est présélectionnée, l'envoi de la balle et le maniement de la batte nécessitent un certain entraînement. En cas de tir réussi, l'intérêt se reporte immédiatement au terrain où les mouvements des joueurs sont effectués à l'aide du joystick. Là encore, grande précision graphique. L'ombre portée de la balle sur le terrain facilite grandement sa récupération. Ce jeu est animé, plein de vitalité. Quant à l'ordinateur, il fait preuve, dans les parties en solitaire, d'une technique à toute épreuve. Peut-être moins attrayant qu'un tennis ou un football, *World Series Baseball* est néanmoins séduisant. (Cassette Imagine pour *C 64*.)

Type : simulation sportive
Intérêt : ★★★★
Graphisme : ★★★★★
Bruitage : ★★★★
Prix : B

1815

Guerre napoléonienne

Napoléon vit la folle épopée de ses « cent jours ». L'heure fatidique approche, celle de la revanche ou de la capitulation définitive. Dans la morne plaine, la Grande Armée manœuvre, pour la dernière fois. L'ennemi prépare l'assaut final. Les quinze unités d'infanterie se regroupent au centre, flanquées des dix unités de cavalerie prêtes à des charges-éclair. L'artillerie lourde est installée sur les lignes arrières, pour canonner l'ennemi par dessus l'infanterie.
L'artillerie montée vient soutenir les voltigeurs, les cinq unités de ravitaillement couvrent l'ensemble de l'armée, l'état-major se place sur une butte pour surveiller l'ensemble...
1815 réussit le tour de force de proposer un vrai wargame pour *Oric*, à la fois suffisamment sophistiqué et facile d'emploi. Les inconditionnels du jeu d'action peuvent passer leur chemin. Les autres ne regretteront peut-être pas de découvrir un type de jeu très particulier, mais qui compte des adeptes acharnés. *1815* est accessible aux débutants, et offre aux joueurs confirmés la possibilité de redéfinir le terrain de manœuvre et de sauvegarder une partie en cours. L'exploitation totale des capacités de l'*Oric* permet de belles réussites ! (Cassette Cobra soft pour *Oric/Atmos*).

Type : wargame
Intérêt : ★★★★★
Graphisme : ★★
Bruitage : —
Prix : B

VOTEZ POUR MOI

Présidentiel

Vous voici élu pour sept années à la tête du gouvernement français. L'Elysée vous ouvre ses portes, saurez-vous redresser la situation économique et sociale du pays ? Le déroulement du jeu comporte quatre étapes. Pour une première mise en rapport avec la situation, un bulletin d'information vous est communiqué. Chômage, prix du pétrole, taux d'échanges commerciaux, commencez par prendre des notes. Bien ▶

COMPAREZ!

Photo non contractuelle

L'ENSEMBLE:

3490 f.

ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

Performant : On ne présente plus l'ORIC ATMOS : 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc... Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14 : il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements. L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page ».

Complet : l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer !) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette. Vous avez tout de suite **tout** ce qu'il faut pour démarrer.

Evolutif : Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent : Déjà établi comme un best-seller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français.

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une **garantie constructeur d'un an** par EUREKA INFORMATIQUE, qui a récemment acheté ORIC Angleterre et qui est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits.



LE TUBE DE L'ETE

**DERNIERE MINUTE:
LES 1000 PREMIERES COMMANDES SERONT ACCOMPAGNEES DE 10 CASSETTES DE PROGRAMME GRATUITES.**

Bon de commande à retourner à

Eureka Informatique
39, rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél : 281.20.02
Télex : 649 385 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

M. : ____________
Adresse : ____________
____
Code ________ Ville ________
désire commander :
Un ensemble ORIC à 3 490 F ...... ☐
Un ORIC ATMOS à 990 F .... ☐

Les matériels suivants :

Qté	Désignation	Prix

Ci-joint mon règlement par ____________

(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F.

POURQUOI PAYER PLUS CHER ?



Photo non contractuelle

ORIC ATMOS + PERITEL + ALIM + 3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISASS	102.00	INTERTRON	60.49
ASTEROIDS	69.97	MONITEUR 1.0	105.55
CARN 3	60.49	MULTIGAMES	53.37
CASPAK	71.16	ORIBLE	60.49
CASSE BRIQUES	49.81	ORIC FLIGHT	37.95
CENTIPEDE/CHENILLE INF.	79.46	ORIC FORTH	142.32
DICO 5	60.49	ORIC MON	102.00
DINKY KONG	79.46	PUISSANCE 4	49.81
EUROPE OU GEOFRANCE	73.53	SPACE CRYSTAL	79.46
GALAXTON	71.16	STARFIGHTER	79.46
GALAXY 5	79.46	THE ULTRA	79.46
GENCAR	105.55	TRAITEMENT 3D	105.55
HOPPER OU JOGGER	79.46	WORD PROCESSOR	166.04
HYPER MASTER MIND	60.49	ZODIAC	79.46

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Magnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79.46	J'APPRENDS LA CAO	135.20
ACHERON'S RAGE	79.46	KIT ECRAN	112.67
L'AIGLE D'OR	135.20	COMPILATEUR BASIC	171.97
ANNUAIRE	105.55	LE PROTECTOR	71.16
AS DES AS	112.67	LOTORICIELS	90.14
AUTHOR	130.46	MYSTERY TOWER	79.46
CHESS	79.46	ORIC BASE	112.67
CRIBBAGE	79.46	ORIC BASIC PLUS	112.67
CROCKY	90.14	ORIC CALC	130.46
D.A.O.	112.67	ORIC GESTION 1	142.32
DAMBUSTER	79.46	ORIC GESTION 2	142.32
DEFENCE FORCE	71.16	ORICADE	97.25
DONT PRESS LETTER Q	79.46	ORION	71.16
DRAUGHTS (Dames)	79.46	ORISCRIBE	171.97
FRIGATE COMMANDER	74.72	PROBE 3	85.39
GASTRONOM	71.16	QUACK A JACK	79.46
GESTION DE STOCK	135.20	RAT SPLAT	79.46
GHOST GOBBLER	85.39	SCUBA DIVE	79.46
GODILLORIC	71.16	SUPER COPY ECRAN	112.67
GREEN CROSS TOAD	85.39	SUPER FRUIT	79.46
HARRIER ATTACK	79.46	TRICK SHOT	79.46
HU*BERT	90.14	ULTIMA ZONE	79.46
INVADERS	85.39	XENON I	97.25
J'APPRENDS L'ANGLAIS	105.55	ZORGON'S REVENGE	88.95

PROMO LOGICIELS ORIC 1

6 best sellers des jeux d'arcade **pour ORIC 1** pour **200 F !**



LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page **précédente.**



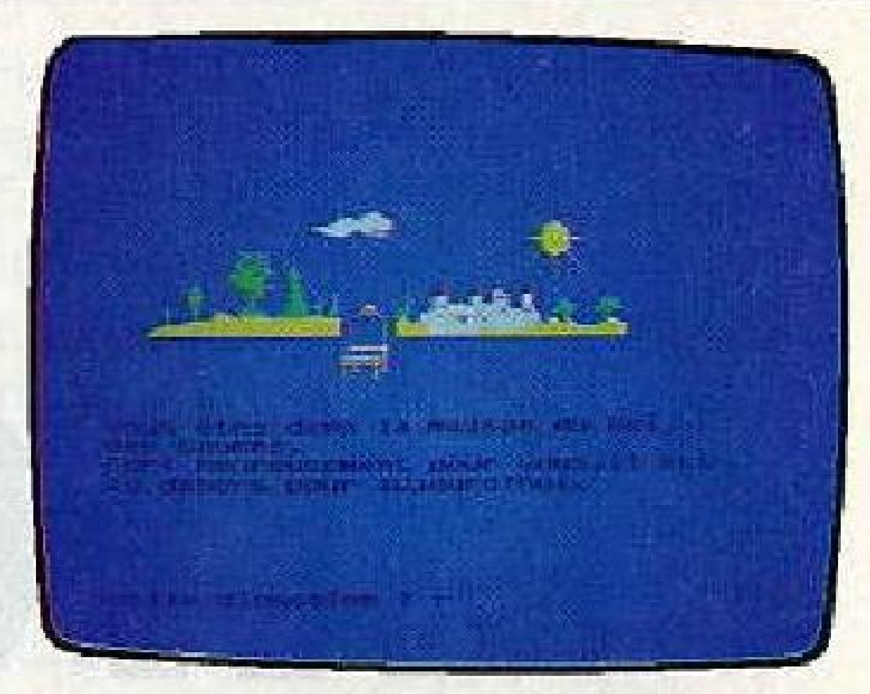
Hunchback : Quasimodo doit éviter boules de feu, méchants chevaliers, plongeons dans les douves, pour sauver la belle Esméralda retenue dans un château fort. Au total quinze tableaux. Le graphisme est soigné, mais Quasimodo est très lent. Classique. (K7 Ocean pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



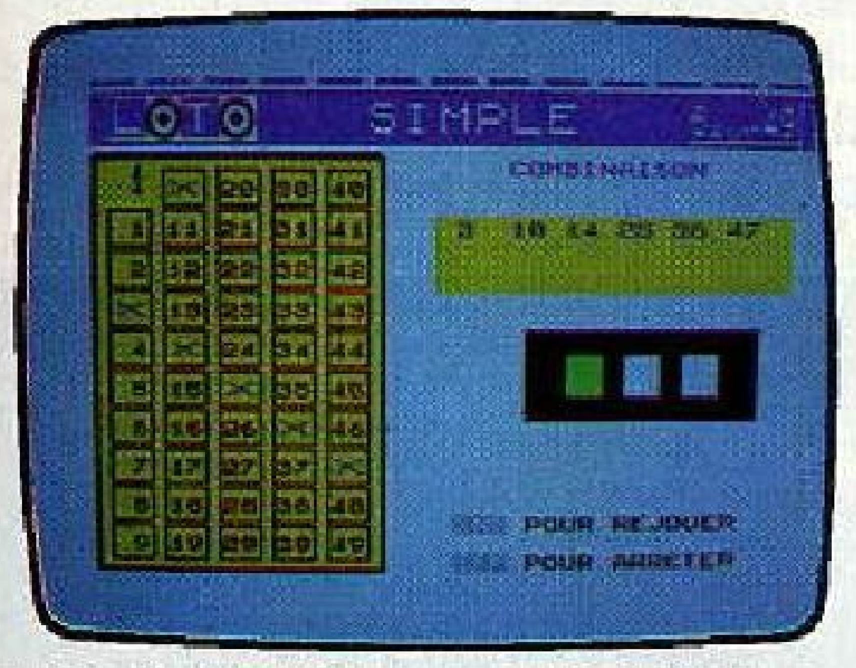
Jack and the beanstalk : escaladez le haricot géant pour récupérer les trésors d'un château juché sur les nuages. Arriverez-vous à décrocher la hache et à tuer le géant ? Des plans superbes. Un logiciel mignon et varié. (K7 Thor pour *Amstrad* et *Spectrum*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



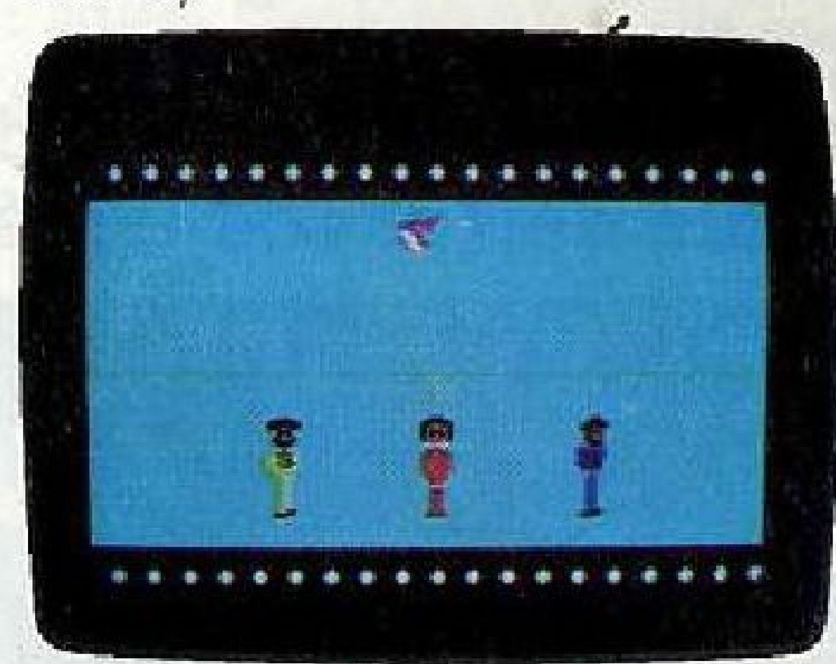
Karl's treasure Hunt : aidez Karl à décrocher les quarante clés des quarante pièces qui lui ouvriront les portes de la fortune. Les pros feront bien de se confectionner un mini plan pour éviter les errances sans fin. Amusant mais pas très diversifié. (K7 Sofware Super Savers pour *Amstrad*. Intérêt : ★★★. Prix : n.c.).



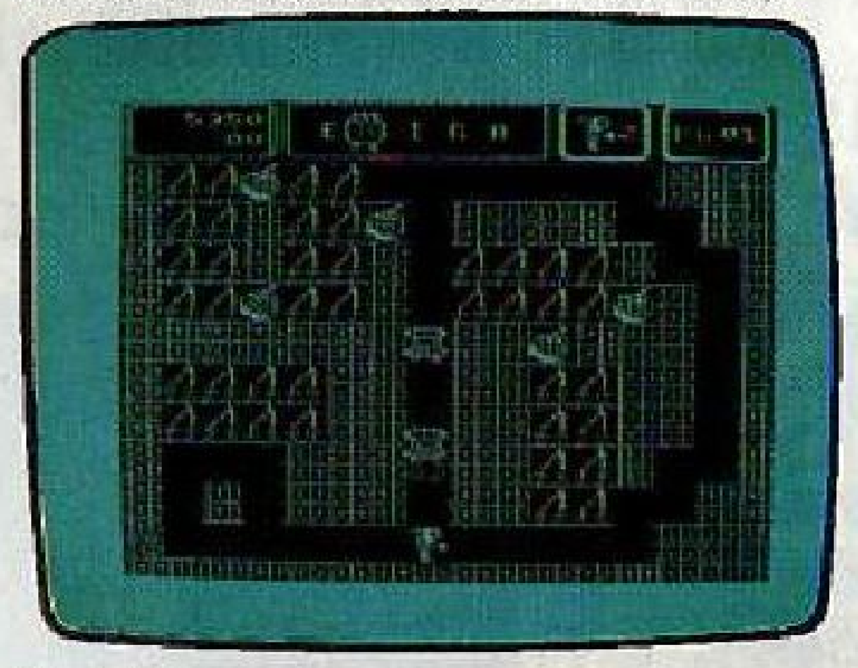
Le trésor du pirate : sur 42 tableaux, partez à la recherche du trésor de Rackham le rouge. Le graphisme gagne ici en netteté. Mais l'action, ne s'est guère développée. Des possibilités réduites pour une aventure classique. (Cassette Free Game Blot pour *TO 7 et MO 5* - existe sur *Oric/Atmos*. Intérêt : ★★★. Prix : B).



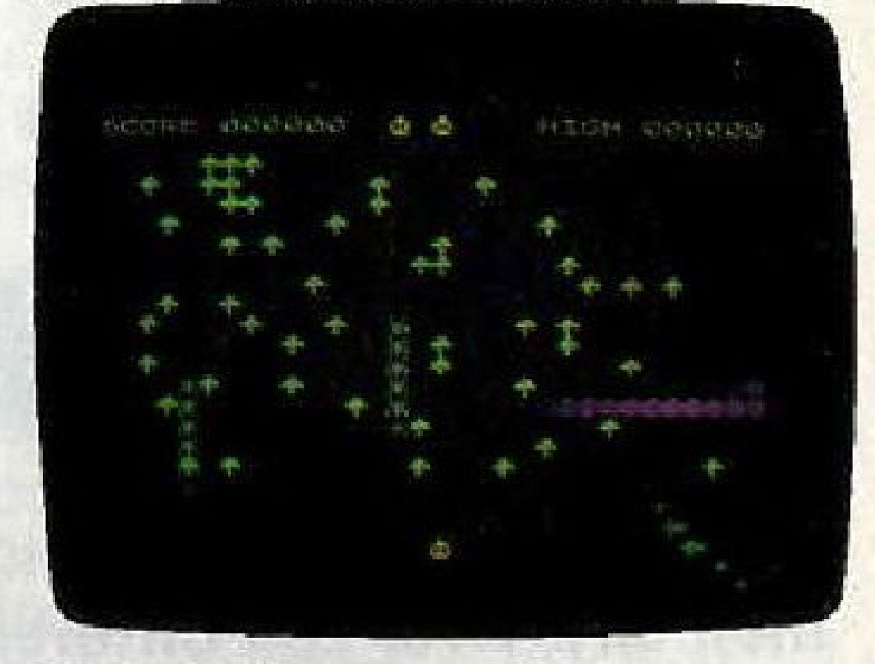
Loto : logiciel d'analyse et de statistique, *Loto* vous propose une étude basée sur neuf ans de grilles gagnantes. A vous de faire la part entre le hasard et la mathématique du jeu. L'ordinateur teste vos combinaisons et vous procure un fichier qui vous permet une étude intéressante sur les lois de la probabilité.



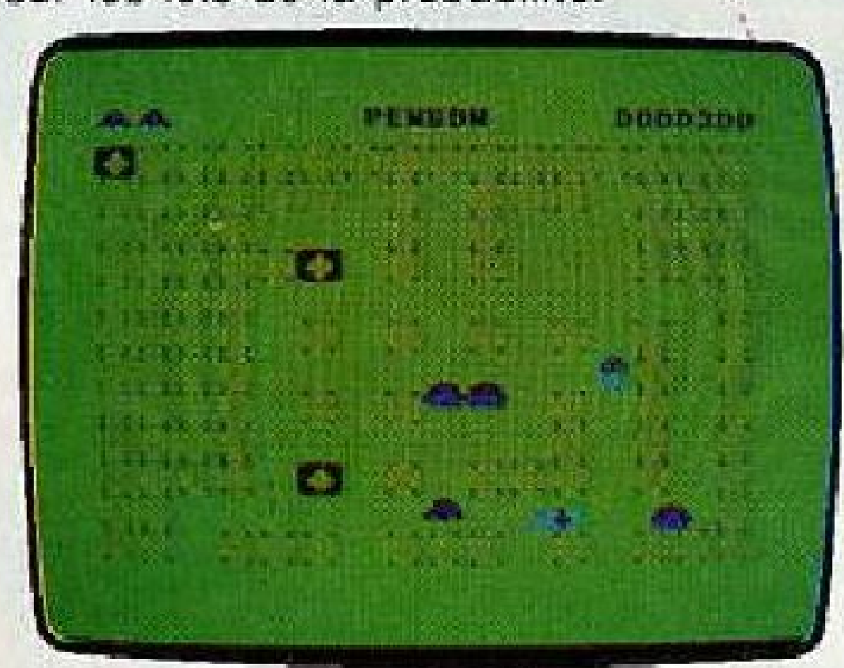
Movie Musical Madness : pour donner vie à votre grand show hollywoodien, vous devez choisir votre décor, vos personnages, le thème musical de votre spectacle. Malgré une animation graphique réussie, ce logiciel manque parfois de ressources (Disquette CBS pour *C 64*. Intérêt : ★★★. Prix : n.c.).



Mr. Dig : laissez-vous aller à votre vorace appétit en dévorant tous les fruits que vous trouverez. Bien sûr, ceux-ci sont bien gardés et les fantômes qui hantent le labyrinthe très redoutables. Mais n'oubliez pas pour autant de récupérer les joyaux. (K7 Microdeal, pour *Dragon 32*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : B).



Night Stalker : ce logiciel vous confie une singulière mission : vous devez détruire des chenilles géantes. Un Centipède classique, sans originalité malgré les redoutables araignées et les scorpions au poison mortel. (K7 Thor, pour *Spectrum 16 K*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : A).



Pengon : aidez le pauvre pingouin à échapper aux ours polaires au milieu de ce labyrinthe de glace, vous ne pourrez l'en débarasser qu'en poussant vers eux de lourds blocs glacés. Vous devez aussi aligner trois cubes magiques. (K7 Microdeal, pour *Dragon 32*. Type : action. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



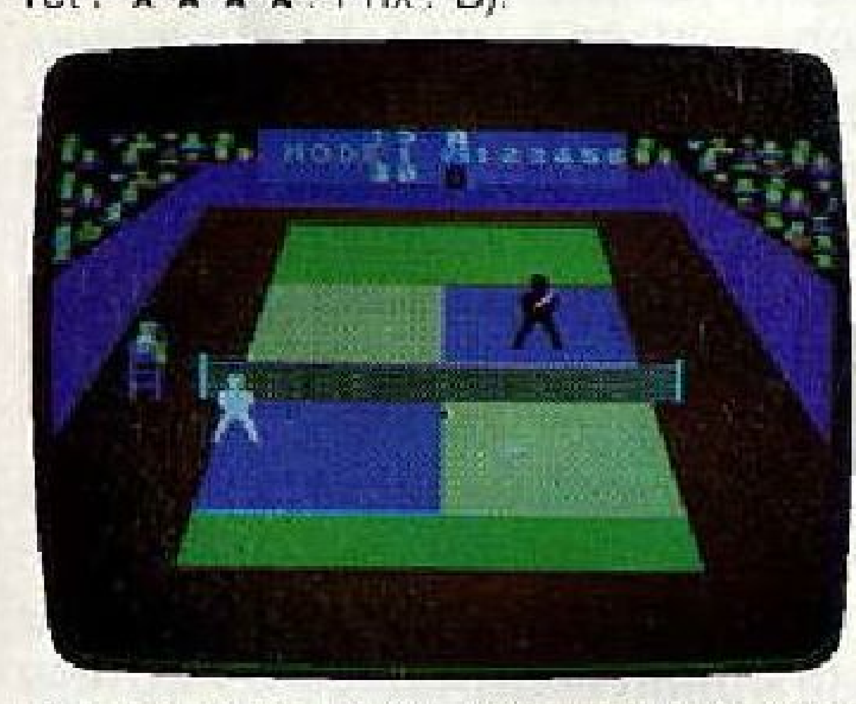
Pitfall II : Pitfall Harry part à la recherche de Rhonda, Quickclaw et du diamant Raj dans un dédale de grottes, tunnels et rivières souterrains colonisés par des monstres malveillants. Un classique du genre qui accuse un certain coup de vieux. (K7 Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



River raid : en rase-mottes, détruisez avec votre escadrille les ponts et les forces adverses. Plus vous remontez la rivière plus le carburant se fait rare et l'ennemi dense. Un vieux routier du jeu d'action qui n'en garde pas moins encore un peu de verdeur (K7 Activision pour *M.S.X.* Intérêt : ★★★. Prix : B).



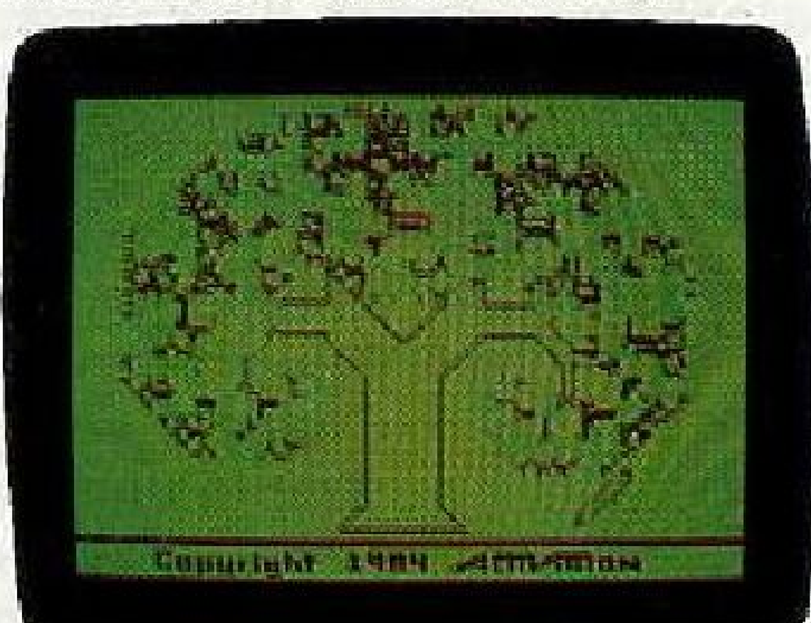
Senjyo ! décidément, l'espace est peu fréquentable. Sur une planète inconnue, des objets volants non identifiés attaquent en lançant des bombes. *Senjyo* est un logiciel réussi pour le genre, mais n'apporte pas grand chose au monde du jeu sur micro. (Cartouche Sony/Omori, pour *M.S.X* Intérêt : ★★★. Prix : C).



Super tennis : de super, ce tennis n'en a que le nom. Le graphisme est moyen, la qualité du jeu également. Lobs, volée en smash existent, mais dans des situations précises, et il n'est possible de choisir l'angle de tir. Aujourd'hui, on demande plus. (Cassette Sony/Takara pour *M.S.X.* Intérêt : ★★. Prix : C).



The Dukes of Hazzard : parviendrez-vous à gagner le premier prix de cette course automobile malgré tous les obstacles dressés sur votre route ? Ce jeu aurait pu être intéressant mais les commandes répondent mal. Dommage. (K7 Elite, pour *Spectrum 48 K*. Type : action. Intérêt : ★★★. Prix : B).



The Designer's Pencil : un logiciel d'aide à la création graphique et musicale, dans un langage original, mi Basic, mi Logo. Les ordres, pré-écrits se choisissent à l'aide du joystick. Un bon programme. (K7 Activision, pour *Spectrum 48 K*. Type : aide à la création. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



Zaxxon : cette adaptation de ce jeu bien connu sur par ailleurs n'est pas une complète réussite et les graphismes paraissent un peu ternes à côté des versions originales. (K7 Segal pour *Spectrum 48 K*. Intérêt : ★★★★. Prix : B).



LE FLIP, C'EST CHIC

Tilt vengeur, extra-balles, high scores, étoiles sur les bumpers, les micro-flip font recette (en « nickels » S.V.P.). Avec son nom prédestiné, Tilt ne pouvait pas ignorer le sujet plus longtemps. Diagnostic : la balle d'argent n'a pas fini de rouler, ni le « it's more fun to compete » de clignoter.

Travelling sur un homme anonyme accoudé à un bar, perfecto sur le dos, décibels dans les oreilles, demi à portée de la main. Lui faisant face : une machine ventrue et scintillante. Gros plan sur la main droite qui glisse une pièce dans la fente puis se crispe sur le lance-billes. Action... C'est parti pour un flipper d'enfer en technicolor et son dolby stéréo. Pour ne rien vous cacher, voici un scénario qui manque d'originalité : cette scène se renouvelle à peu près dix fois par jour, de Hong-Kong à Berlin depuis deux générations.

Cependant à l'aube des années 80, le billard a troqué son appellation d'« électronique » contre celle d'« informatique ».

Le flipper sur ordinateur c'est, fréquemment beaucoup mieux que le « en dur » pour peu que le programmateur ait su tirer parti des kilos octets. Bien souvent les algorithmes de calcul de trajectoire de balle mangent énormément de mémoire, alors que l'esthétique et les redéfinitions se partagent les miettes. Côté véracité, il n'y a pas lieu de se plaindre : *Tilt* vengeur, « nickel » à introduire pour payer, étoiles *extraballs*. Tout est là... sauf l'aspect physique et hautement symbolique, paraît-il du jeu. N'essayez pas, dans le feu de l'action, de donner des coups de poings à votre malheureux micro-ordinateur, il ne vous le pardonnerait jamais.

Parmi les logiciels, nous avons distingué quatre catégories en fonction du degré de sophistication. Remarquez que cela n'est pas lié au plaisir que l'on prend à jouer.

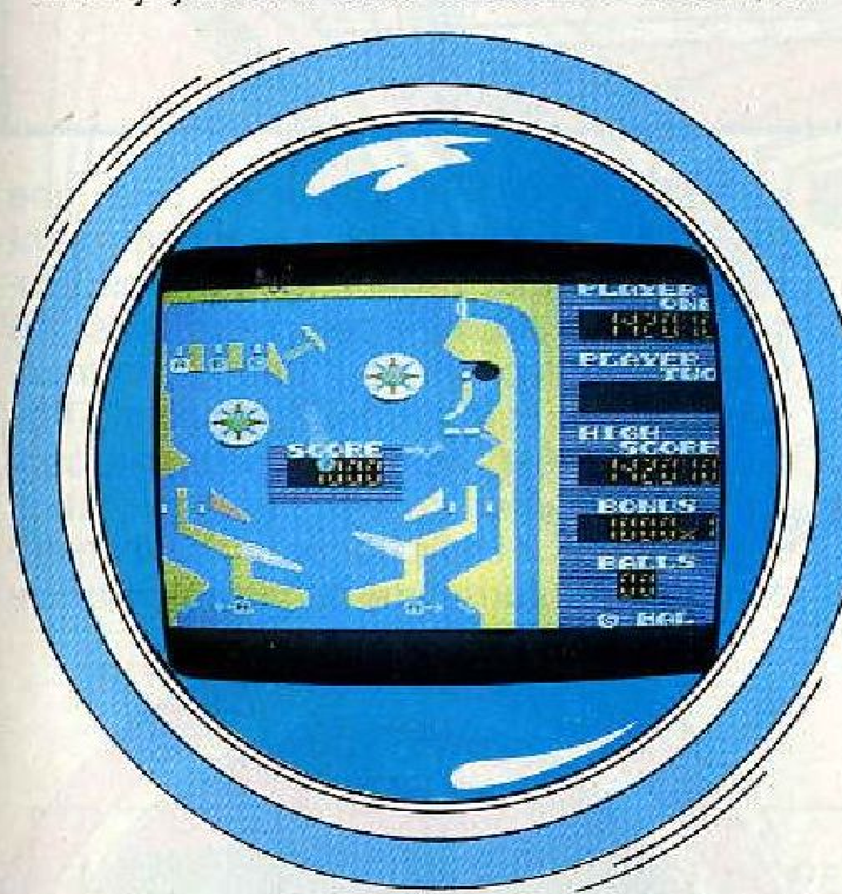
Flips en vrac

Sous ce chapeau on retrouve les flippers un peu rudimentaires qui limitent leurs possibilités à l'obtention d'une ou de plusieurs *extraballs*. Pas la moindre trace de *tilt*, ni de redéfinition. Très hétérogène sur le plan qualité, cette catégorie rassemble la grande majorité des logiciels, de l'*Apple* à la console *Atari* en passant par l'*Amstrad*, le *Spectrum*, le *Commodore 64*, et la console *Coleco*.

Rollerball : sur sa plaquette de présentation *Rollerball*, avec ses quatre tableaux mis bout à bout, a plus l'air d'une planche à repasser que d'un flipper. Autre impression sur l'écran de votre *MSX* où un *scrolling* magique, des graphismes soignés, des mouvements de boule proches de la réalité (avec jeu de reflet, s'il vous plaît) et une heureuse harmonie de bleu et de marron, le métamorphosent en un flipper tout ce qu'il y a de plus respectable. Des capacités sonores extrêmement réalistes renforcent encore cette impression.

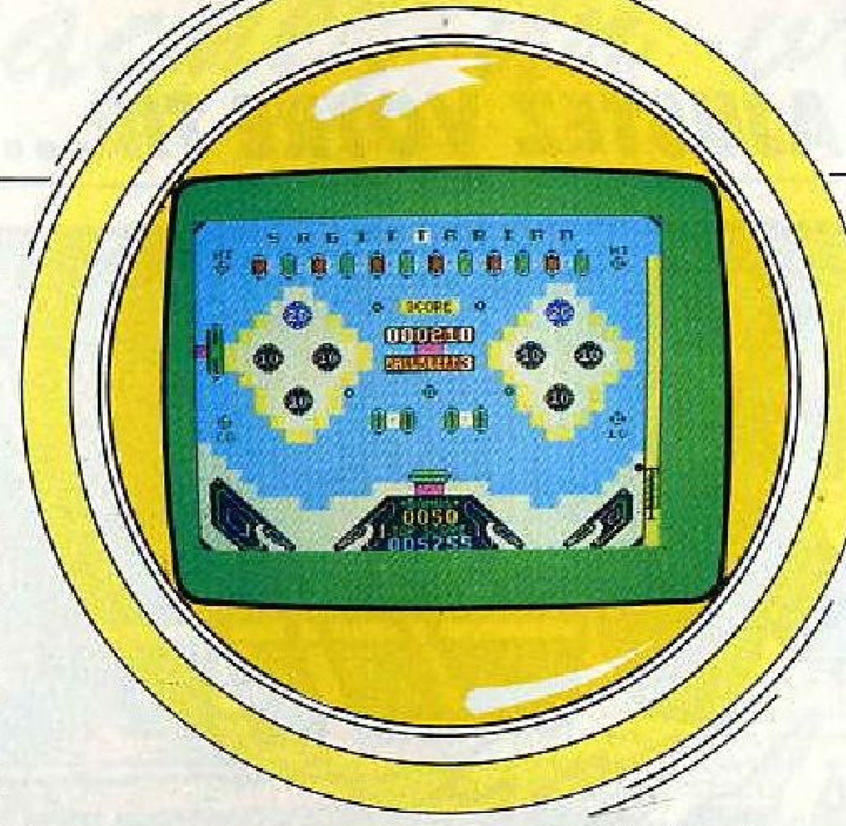
Un examen plus approfondi du plateau révèle quatre paires de flippers, sept *bumpers*, trois tourniquets, cinq butoirs agrémentés d'éjecteurs de balles, jack-pot, cibles et couloirs en tous genres dont les fonctions varient selon les tableaux. Dans la section A par exemple, un éjecteur particulièrement mal placé permet - lorsqu'on l'atteint neuf fois de suite - de remporter une *extraball*, voire deux. La section B se distingue par un jack-pot, qui, combiné à un autre éjecteur, fait gagner incrément le bonus et le multiplicateur dans la limite des 9 × 99 000 points fatidiques. La section C est de loin la plus difficile. Petite et encombrée, elle n'est accessible que du tableau D par un couloir. Douceur est le mot de passe pour ne pas en sortir *illico presto*. Alignez trois couloirs et trois targets dans le bon ordre, plus une cible fléchée et vous crèverez les plafonds. Une fois arrivé à la section D, tout n'est pas perdu puisque l'on peut encore remonter en B. Dès que les quatre cibles sont descendues, un *hole kiker* vous projette vers le haut et vous empochez au passage un bonus conséquent. Ce qui peut paraître compliqué sur papier est relativement aisé sur le « terrain », tout du moins lorsque l'on se cantonne aux forces « novices » et « moyen ». C'est une autre histoire dès qu'on s'attaque à « expert » et « pro ». La bille vole à une vitesse incroyable, les rebondissements frisent le démentiel. Coincer la balle avec les flips, faire des fourchettes ou des rebondis relève du domaine du quasi impossible (pour moi en tout cas).

Rollerball se joue seul ou en duo à l'aide d'un joystick à deux boutons d'action, un



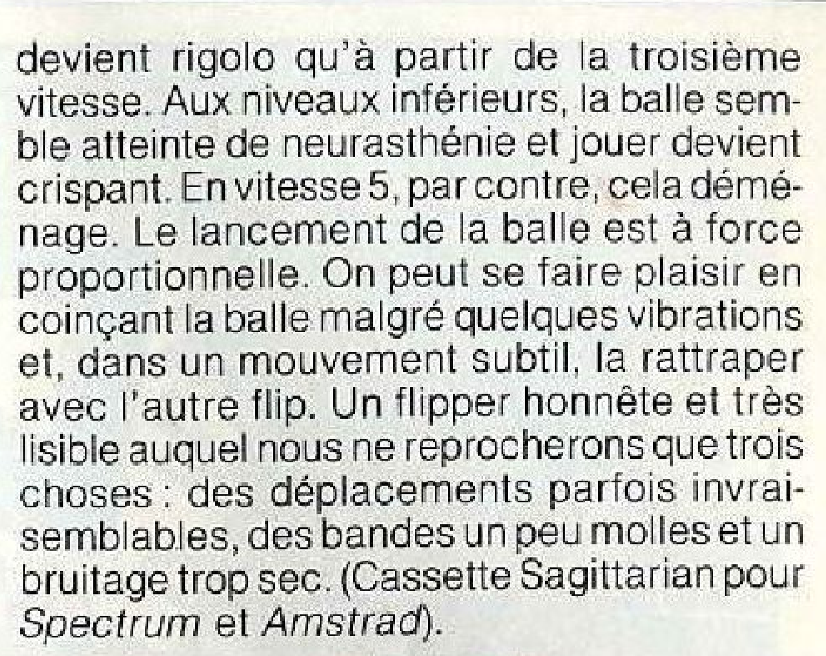
trackball ou plus modestement un clavier. Les touches sélectionnées situées aux extrémités empêchent toute confusion. Le tir est modulable selon la pression exercée. Dommage que ce flip très fouillé, tant sur le plan graphique que sonore, manque d'imagination et de souplesse. On en fait assez rapidement le tour. (Cartouche Hal Laboratory pour *MSX*).

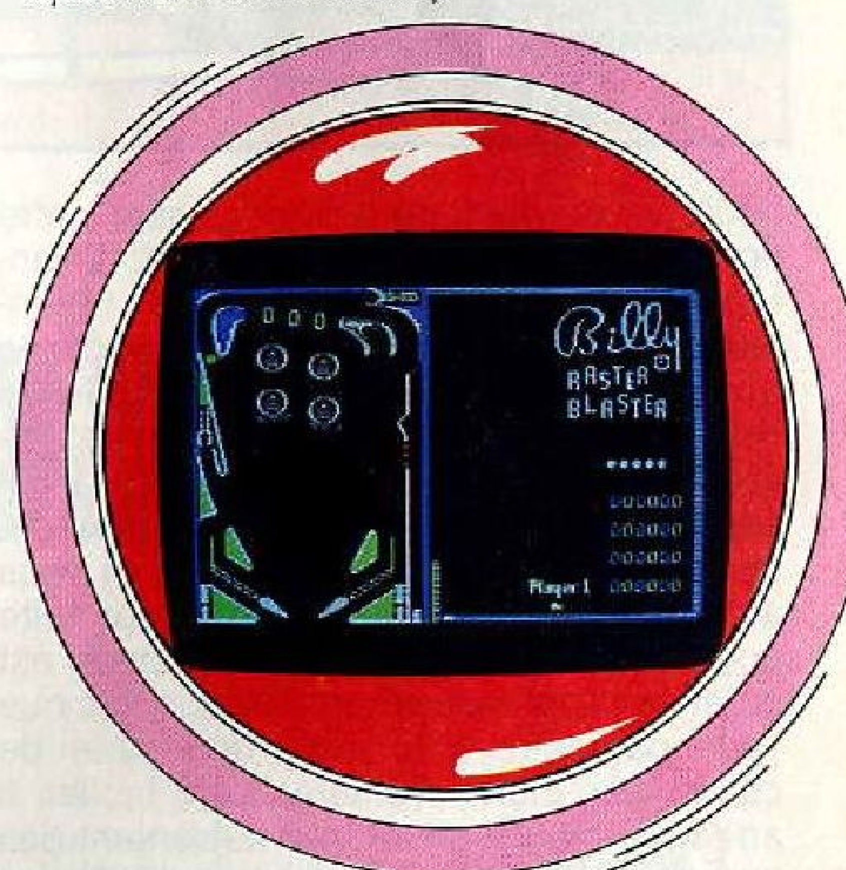
Pinball Wizard : si *Rollerball* fait dans la longueur, *Pinball Wizard* cible la largeur avec deux flippers siamois joints par leurs côtés. L'ensemble, bleu et jaune paille est décidément très à la mode. Au sommet, un véritable cheval de frise, composé de douze




rollovers reliés aux lettres Sagittarian, barre le tableau. Quand toutes les lettres sont allumées, chaque cible touchée agrémente le bonus de 50 points jusqu'à 1 000 points ou l'*extraball*. Pas très difficile, me direz-vous. Erreur, c'est seulement que *Pinball Wizard* se révèle peu prolixe côté points. Si le seul et unique compteur grimpe jusqu'à 999 999 points, un joueur moyen dépasse rarement 20 000 points en cinq balles. Pour témoin, un *bumper* équivaut à 10 ou 20 points alors que partout ailleurs il en vaut 10 à 50 fois plus. Les cibles touchées font varier la valeur des butoirs : elles les augmentent, les diminuent ou ouvrent le bonus, ainsi que les deux chutes latérales. En revanche, pas l'ombre d'un multiplicateur de bonus. Le compteur, très lisible tourne comme dans les vieux billards électriques et décompte le score point par point. Un peu de nostalgie à bon compte. Les bonus et le *topscore* s'affichent en bas du tableau. *Pinball Wizard* qui se joue seul au clavier ne devient rigolo qu'à partir de la troisième vitesse. Aux niveaux inférieurs, la balle semble atteinte de neurasthénie et jouer devient crispant. En vitesse 5, par contre, cela déménage. Le lancement de la balle est à force proportionnelle. On peut se faire plaisir en coinçant la balle malgré quelques vibrations et, dans un mouvement subtil, la rattraper avec l'autre flip. Un flipper honnête et très lisible auquel nous ne reprocherons que trois choses : des déplacements parfois invraisemblables, des bandes un peu molles et un bruitage trop sec. (Cassette Sagittarian pour *Spectrum* et *Amstrad*).

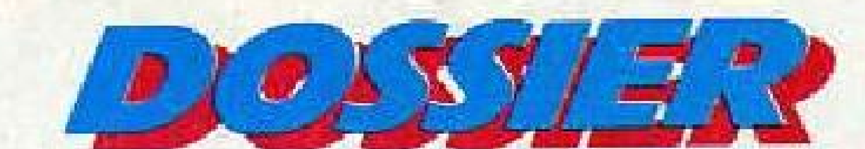
Petit lexique
file : couloir
spinner : tourniquet
hole kiker : éjecteur de balle
kicker : butoir
block : brique
bumper : champignon
target : cible (fixe ou mouvante)
side pocket : couloir latéral
center gate : porte centrale
extraball : extra-balle
rollover : roule-dessus.



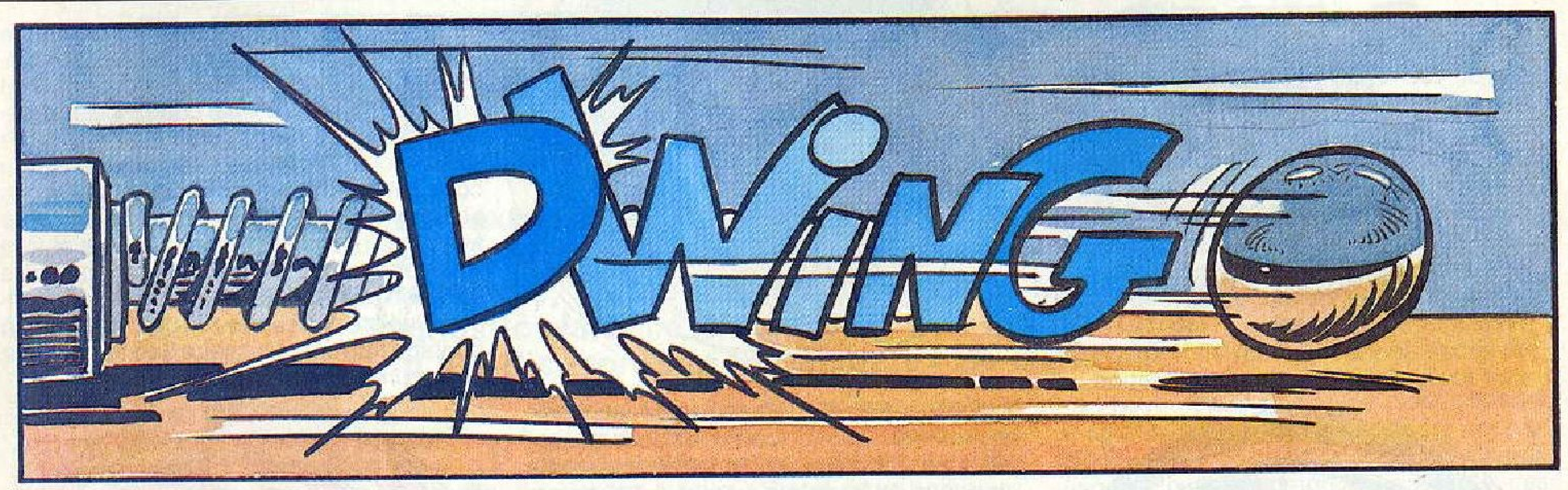


Raster Blaster : ce flipper est très classique mais c'est pourtant l'un des mieux réalisés sur *Apple*. Le plateau lui-même occupe la moitié de l'écran. Il est assez dépouillé et ne contient aucun graphisme d'agrément, en dehors d'un pseudo-sigle Apple sur chacun des champignons. Deux niveaux sont disponibles : dans le niveau facile, les portes de sortie latérales sont toujours fermées, tandis que dans le niveau difficile, ces portes ne sont fermées que si vous avez au préalable touché certaines cibles. Vous pouvez bien évidemment régler la tension du ressort de lancement. Mais vous pouvez aussi permuter l'allumage des couloirs de passage de la boule à l'aide des ▶





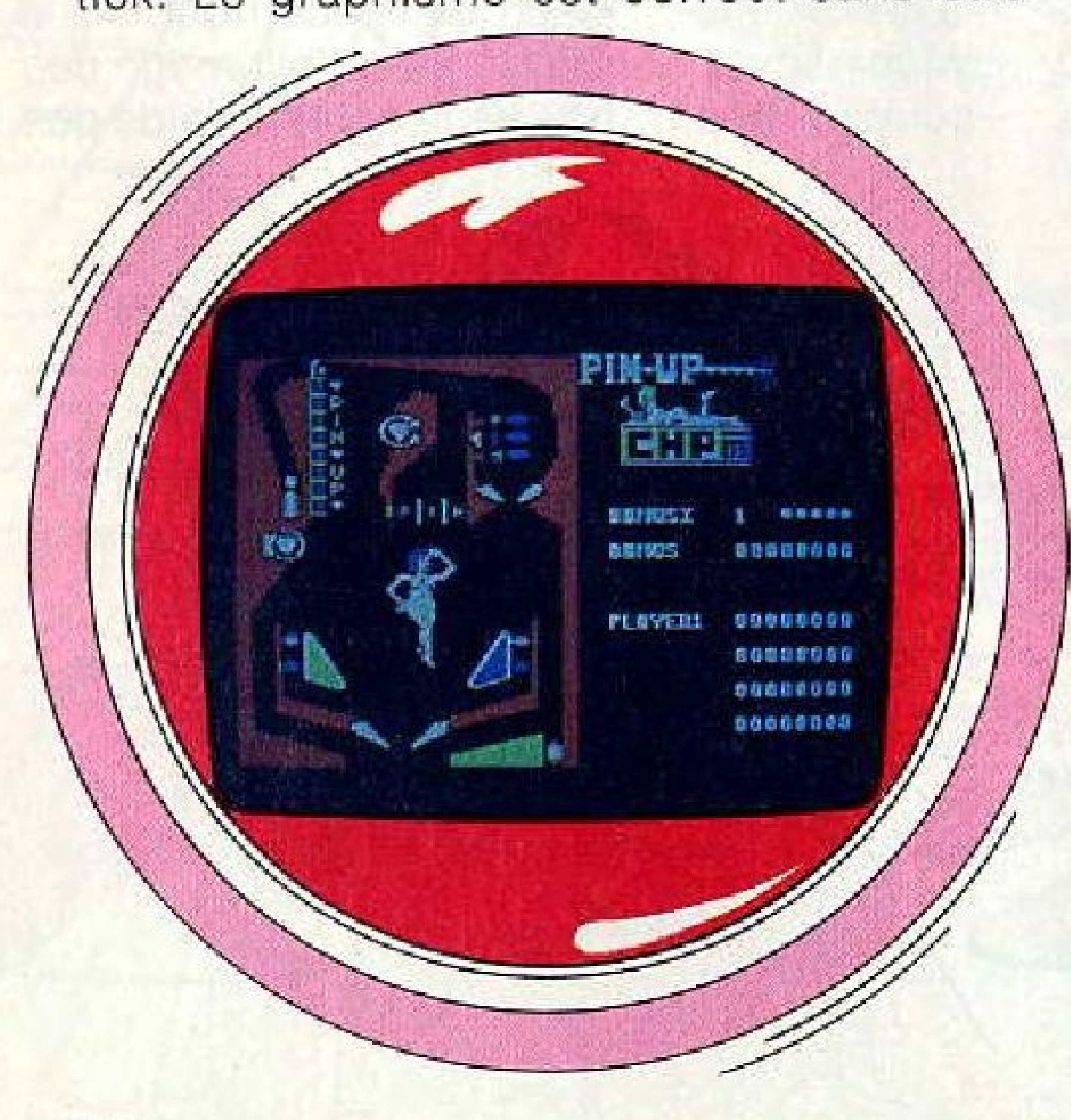
BLOQUEZ LA BOULE, AJUSTEZ VOTRE TIR...



boutons, de manière à faire passer cette boule dans un couloir rapportant davantage de points. Trois « trappes » retiennent les boules, une fois les six cibles frontales touchées. Lorsqu'une boule se trouve capturée, une boule supplémentaire vous est attribuée. Une fois les trois « trappes » remplies, les boules qu'elles contiennent sont libérées simultanément et vous aurez fort à faire pour ralentir leur fuite éperdue. La mutiplication des bonus est obtenue progressivement chaque fois que vous parvenez à toucher une série de cibles. Les cibles frontales sont faciles à atteindre mais il en va tout autrement des latérales. Les flippers sont particulièrement performants. Ils sont rapides et très précis. Ainsi peut-on, sans difficulté, réaliser des fourchettes, des amorties et bloquer la boule sur un flipper, bien que celle-ci persiste à être animée de soubresauts peu réalistes.

L'inclinaison simulée est assez importante sans être exagérée. Un bon flipper pour un à quatre joueurs, aux bruitages efficaces. (Disquette pour *Apple II*).

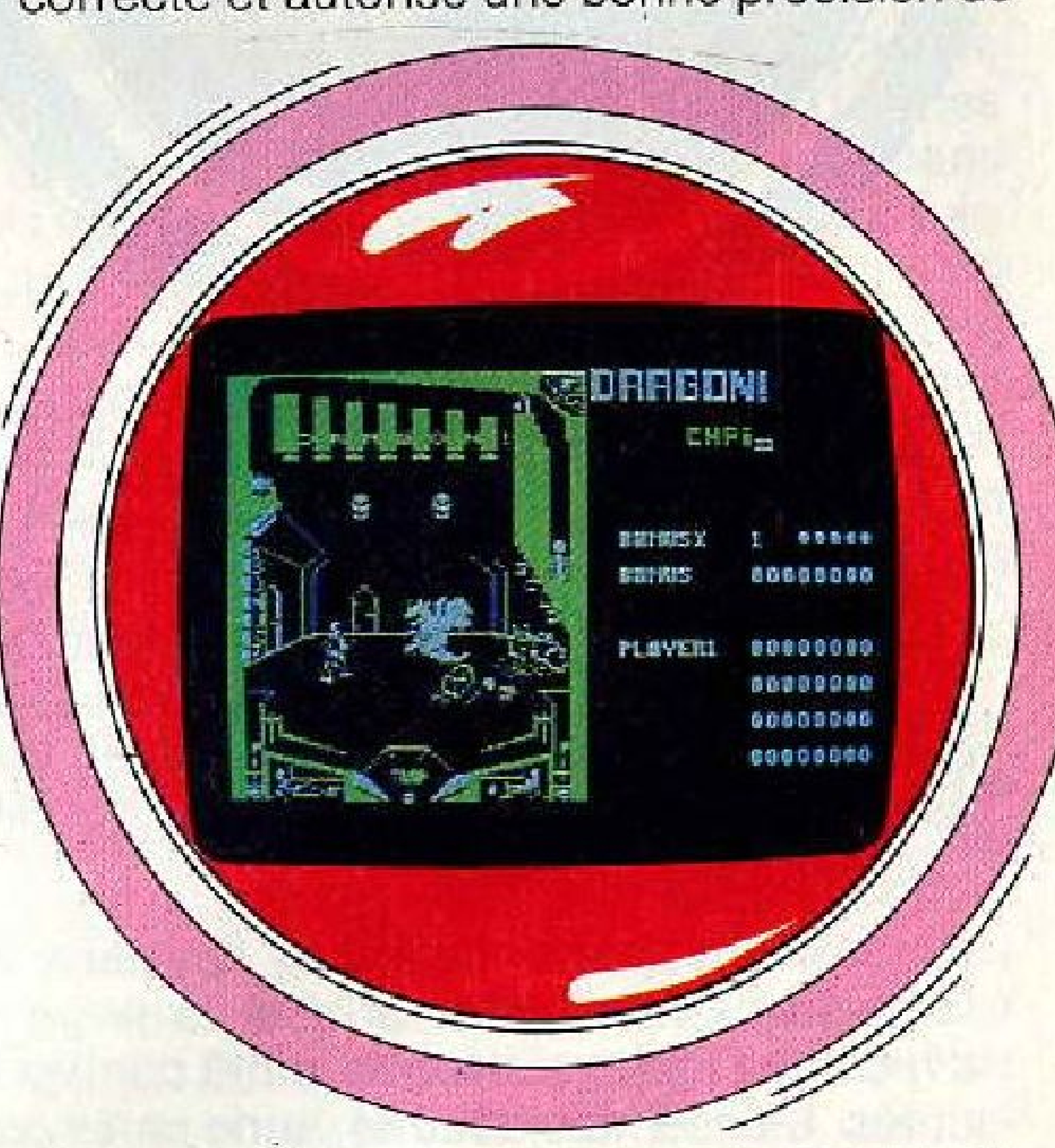
Pin-up : un à quatre joueurs peuvent jouer à tour de rôle sur ce flipper, à l'aide du joystick. Le graphisme est correct sans être fabuleux. Une « superbe » pin-up orne le centre du jeu et les deux champignons sont agrémentés d'un cœur. La disposition des éléments est assez originale. La boule est lancée à partir d'un couloir situé à gauche, à mi-hauteur. De plus, deux petits flippers, situés à droite, permettent de toucher certaines cibles. C'est d'ailleurs la seule façon de les atteindre. Le réglage de la tension du ressort est peu efficace car il lui faut être quasi au maximum pour que la boule accepte de partir. La plupart des cibles sont placées verticalement, ce qui augmente la difficulté. Ces cibles permettent la multiplication des bonus, mais paradoxalement, l'obtention des bonus eux-mêmes est une affaire nettement plus compliquée.



Les flippers sont moyennement rapides et souffrent de deux défauts. Tout d'abord, ils manquent de précision et dans certains cas (fourchette ou rattrapage d'une boule particulièrement rapide), la boule traverse carrément le flipper sans rebondir sur lui. Ensuite, s'il est possible de bloquer la boule sur un flipper sans problème, il peut arriver, avec le flipper gauche, qu'elle refuse ensuite désespérément de bouger. En revanche lorsqu'elle ne se bloque pas, elle redescend au contraire très vite le long du flipper, ce qui rend son contrôle assez ardu. Malgré ces défauts, ce jeu reste d'un niveau correct, d'autant que les bruitages sont bien faits. (Disquette pour *Apple II*).

Dragon : ce flipper se joue lui aussi à l'aide du joystick et est prévu pour un à quatre joueurs. Le décor du plateau est assez bien réalisé et représente une des scènes classiques des jeux d'aventure : un courageux chevalier combattant seul un monstrueux dragon. Deux champignons sont représentés par des têtes de mort, tandis que le troisième est constitué par le ventre du monstre. Deux prisonniers enchaînés, dont l'un est mort depuis longtemps, complètent ce tragique tableau.

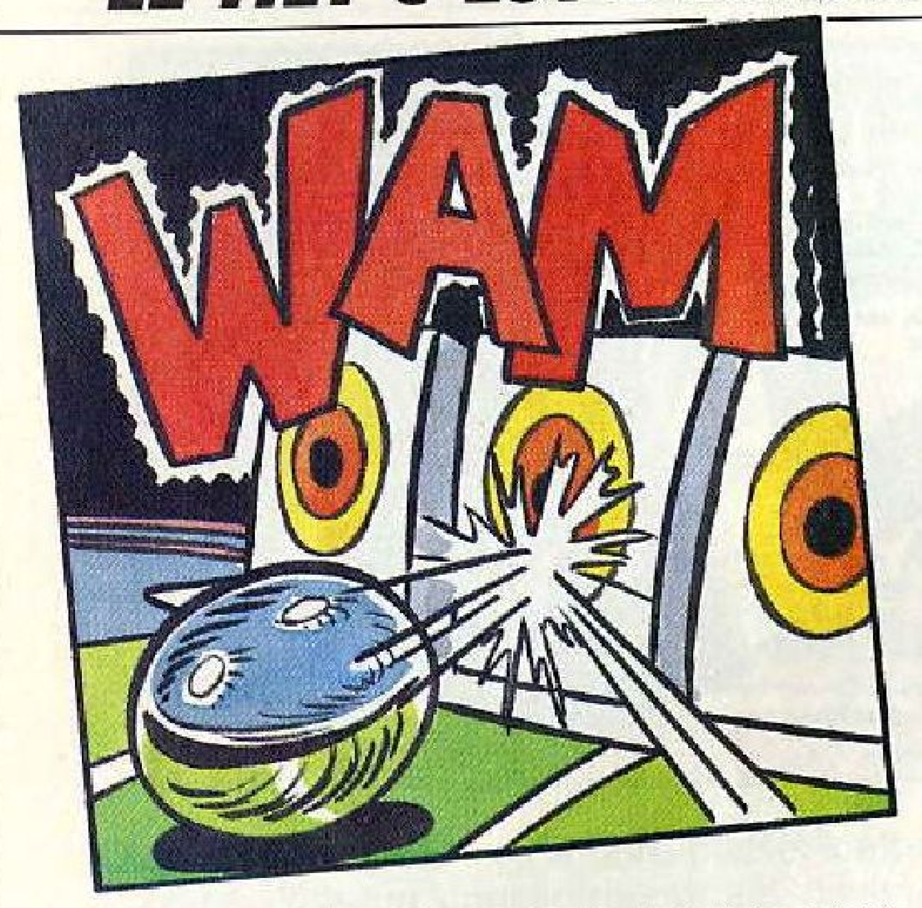
Malheureusement le jeu lui-même n'est pas à la hauteur du graphisme. L'inclinaison simulée est trop faible, ce qui rend le jeu trop lent par moment. Il nous est même arrivé de bloquer, à cause de cela, une boule dans un tourniquet. Les flippers sont assez lents (par rapport aux autres programmes sur *Apple*) et peu précis. Ainsi, les fourchettes rapides sont peu recommandées car une fois sur deux, le second flipper n'a pas réagi assez vite pour intercepter la boule. Par contre, l'immobilisation d'une boule sur un flipper se fait de manière correcte et autorise une bonne précision de



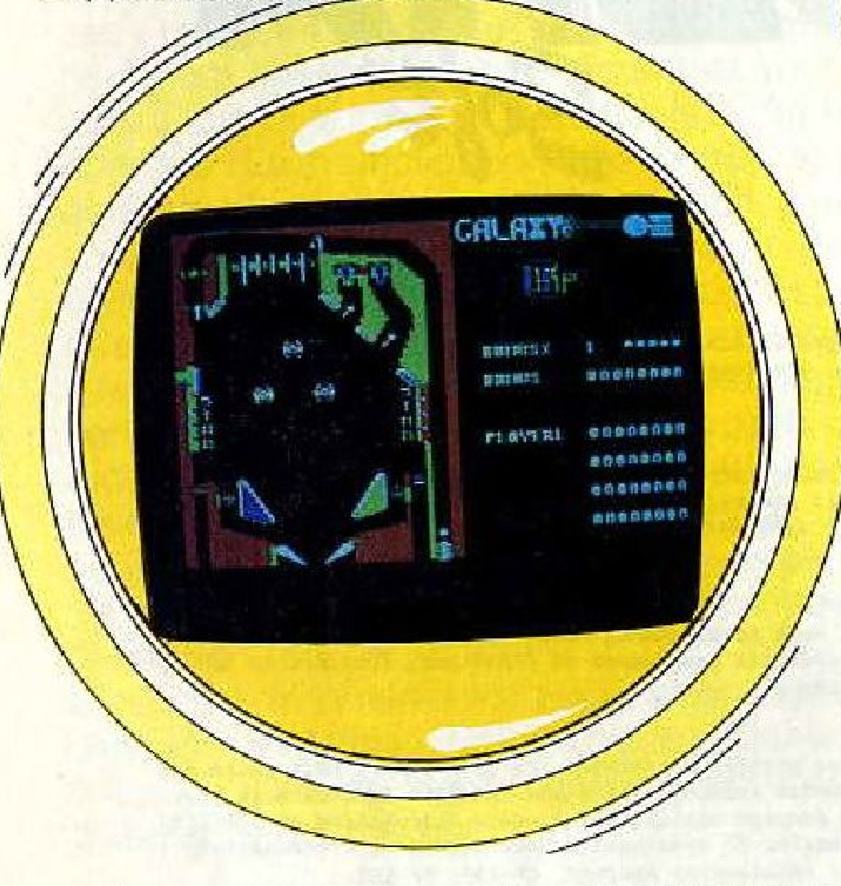
tir. Les cibles verticales et diagonales contrôlent l'obtention des bonus et leur multiplication n'est pas facile à réaliser. Le bruitage pour sa part est de niveau correct. Un logiciel qui aurait pu être très bon mais qui n'est finalement que moyen. (Disquette pour *Apple II*).

Galaxy : le décor représente, comme le nom de ce logiciel le laisse entendre, un paysage cosmique, avec trois champignons figurés par des vaisseaux spatiaux. Le graphisme, assez dépouillé, est agréable. La disposition du couloir de lancement de la boule, des champignons et des cibles est très classique. Le réglage de la tension du ressort permet de bien doser la puissance d'envoi de la boule. Toutefois, il peut arriver, dans certaines positions, que la balle se bloque au niveau du tourniquet de sor- ▸

LE TILT C'EST L'ANGOISSE DU FLIPPER-MAN, LA REVANCHE DU FLIP



tie du couloir de lancement. Les cibles, latérales, sont bien disposées et pas trop faciles à atteindre. En haut à droite du plateau, deux petits couloirs se terminent par une trappe qui bloque temporairement la balle



et donne droit à des points supplémentaires. Les bonus et leur multiplication s'obtiennent de manière classique en touchant les cibles. Les flippers sont relativement rapides et précis, mais les fourchettes très rapides sont cependant interdites. On peut facilement bloquer la boule sur un flipper et ajuster ensuite le tir avec une bonne précision. Le déplacement de la boule est rapide et ses rebonds sur les bandes et les champignons simulent bien la réalité. Le seul niveau disponible est de difficulté moyenne. On peut cependant regretter l'impossibilité de bouger le plateau car la boule s'engage assez facilement dans les deux couloirs de sortie latéraux. Le bruitage est correct. Un bon flipper pour un à quatre joueurs se jouant lui encore au joystick. (Disquette pour *Apple II*).





Pinball Paradise : composé de quatre flippers, pour un à quatre joueurs, avec un seul niveau pour chacun, ce logiciel se joue uniquement au joystick.

Le niveau le plus intéressant est le dernier, « Zontar », et c'est aussi le plus original. En effet, il comprend en fait deux flippers en un. Le premier, le plus grand est assez classique. Les champignons, décorés d'un Z, sont bien disposés et les cibles, latérales, permettent l'obtention des bonus et leur multiplication. Mais une fois la boule sortie de ce plateau, elle n'est pas perdue pour autant. Elle arrive alors directement dans le couloir de lancement du second plateau, beaucoup plus petit et situé à gauche du premier. Ce dernier ne comprend qu'un champignon et trois cibles et la boule en ressort bien sûr beaucoup plus vite. Le réglage de la tension du ressort de lancement est bien fait et permet un contrôle assez précis du tir de départ. Les flippers, moyennement rapides sont relativement précis et autorisent des fourchettes correctes. Le blocage de la boule est efficace. Elle redescend ensuite suffisamment lentement pour permettre un tir précis. Un flipper intéressant et original. (Disquette Knight Software, pour *Apple II*).

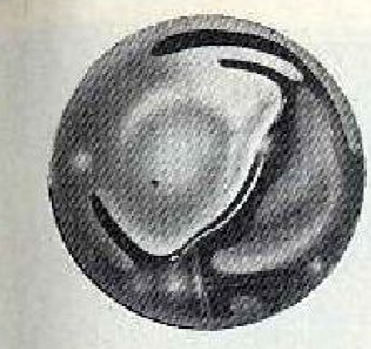
Flipper Skipper : on entame avec *Flipper Skipper* la série des logiciels qui se permettent des privautés avec l'ancêtre, des flippers dénaturés diraient les puristes. Effectivement, à part le patronyme et son système de cibles et d'*extraball*, il ne garde rien du vrai flipper. Pas de *bumpers*, pas de couloirs et même pas de flips, où va-t-on ? Parler de mariage de la pelote basque et du squatch sur fond maritime serait, si ce n'est plus clair, du moins plus juste. Pelotte basque donc, puisqu'il faut à l'aide de deux « coupelles » appelées abusivement flippers rattraper les balles et les renvoyer vers des cibles du genre plage, hutte, arbre... très stylisés, niche de chien et tortue baladeuse. Attention quand une forêt est décimée (facile lorsque la boule y est, c'est l'hécatombe) les tortues se muent en banc de cinq poissons puis en crabes valant assez cher. Le chien détient les clés de l'*extraball* et ne vous les remet que si vous percutez les six millions de sa chaîne deux fois de suite. Le tout accompagné d'un cadeau bonus ! La fin du jeu est marquée, après cinq balles, par la rupture des digues et une inondation fatale à tout le monde, sauf à la tortue. Le bruit du ressac n'est pas mal rendu. Les voies de la réussite passent sans conteste par la maîtrise de la balle au rebond. Point ne suffit de placer les flippers

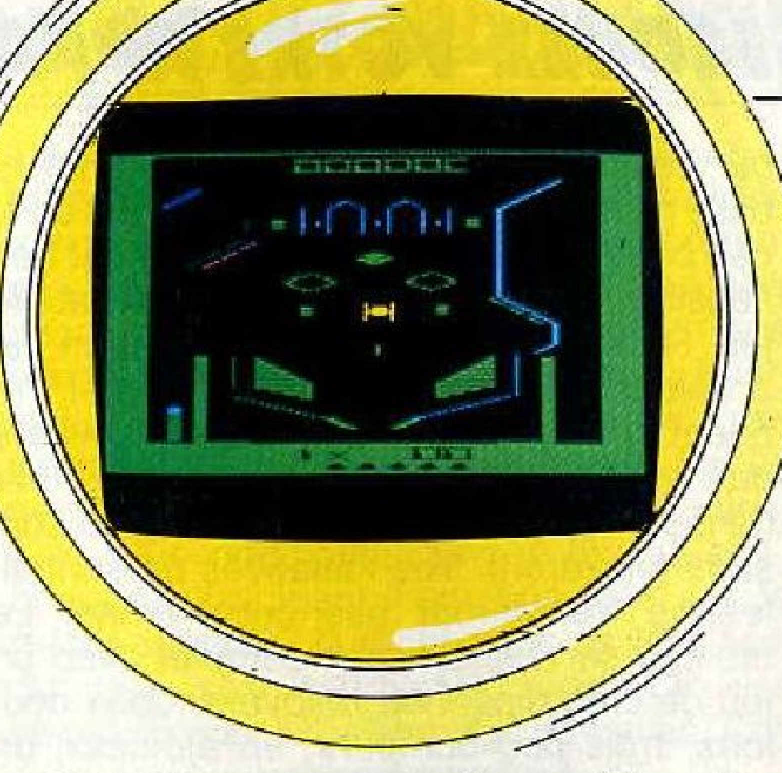


en dessous de la bille, il faut encore les incliner dans le bon sens pour peaufiner la trajectoire. Les rebonds, qui deviennent de plus en plus difficiles au fil du jeu, mettent un peu de piquant dans cette sauce assez fade. Passé 10 000 points, la hutte flottante se transforme en pare-chocs mobile (enfin un *bumper*). A 20 000 points, c'est l'angoisse : la balle passe à un mouvement rapide. Enfin à 30 000 points, ne misez plus uniquement sur vos réflexes, la tête intervient aussi (un peu).

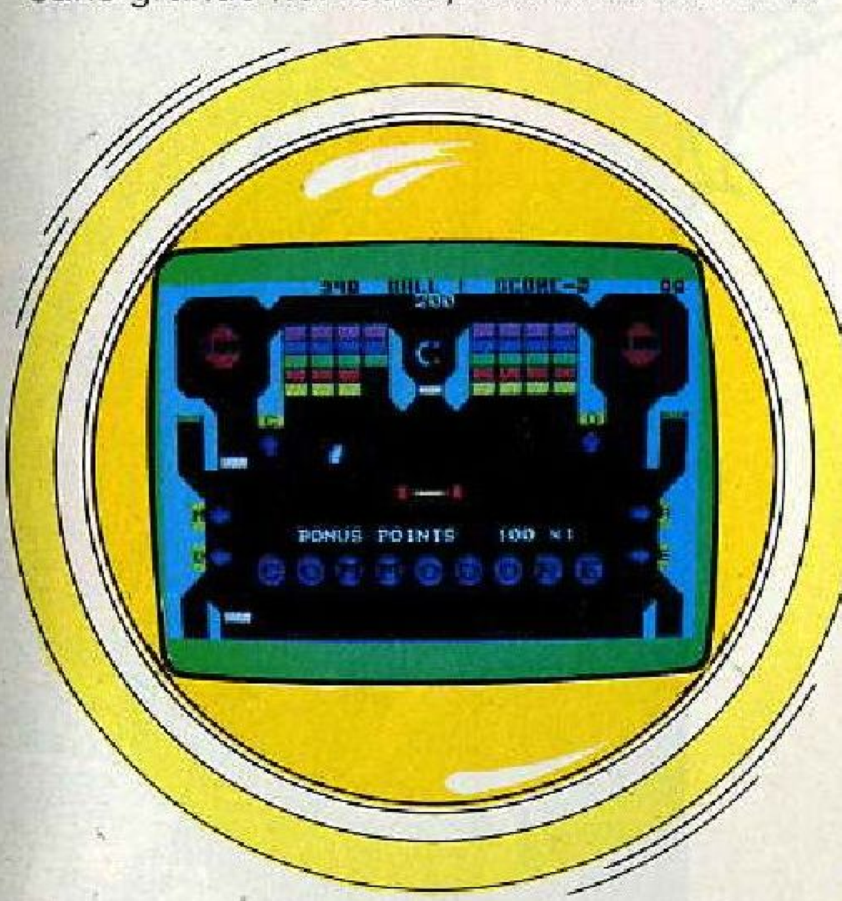
Chaque balle rouge ou blanche doit être rattrapée avec la coupelle de la même couleur. Difficile mais pas vraiment exaltant. Cette particularité est présélectionnée à partir du niveau 2 jusqu'au 4. *Flipper Skipper* peut se jouer à deux, mais le compteur assez rudimentaire n'indique qu'un score à la fois (et le plus haut score).

Datant de 1983, on peut reprocher à ce logiciel, deux ans plus tard, d'avoir pris un sacré coup de vieux et de friser parfois l'infantile. (Cartouche Spectravidéo pour *Colecovision*).





Pinball Spectacular : comme son nom ne l'indique pas, ce logiciel ne vous propose rien de bien spectaculaire. L'unique tableau de jeu remplit tout l'écran : en son milieu, deux « murs de briques » sont séparés par une fiche « Commodore », aux coins supérieurs, deux *bumpers* et, réparties sur le tableau, cinq fiches à abattre. Le contrôle de la balle est exécuté par deux paddles, l'un en milieu d'écran, l'autre à la base du flipper. Dès la mise en jeu de la première boule, l'action se révèle particulièrement lente. Le paddle inférieur renvoie votre balle sans grande nervosité, l'autre lui donne la



direction voulue afin de l'envoyer percuter les murs de briques. Ces derniers s'effacent dès qu'ils sont touchés puis réapparaissent après l'obtention d'un bonus.

Les différentes autres fiches abattues, lorsqu'elles clignotent, feront de même augmenter votre score. Lorsque vous aurez « domestiqué » vos paddles vous pourrez découvrir certaines façons bien spécifiques de frapper la balle afin d'accélérer le mouvement de l'action et de donner au jeu l'intérêt qui lui manque. Le graphisme et les bruitages, quant à eux, sont bien ordinaires et contribuent à faire de *Pinball Spectacular* un logiciel sans surprise. (Cartouche Commodore pour *C 64*).

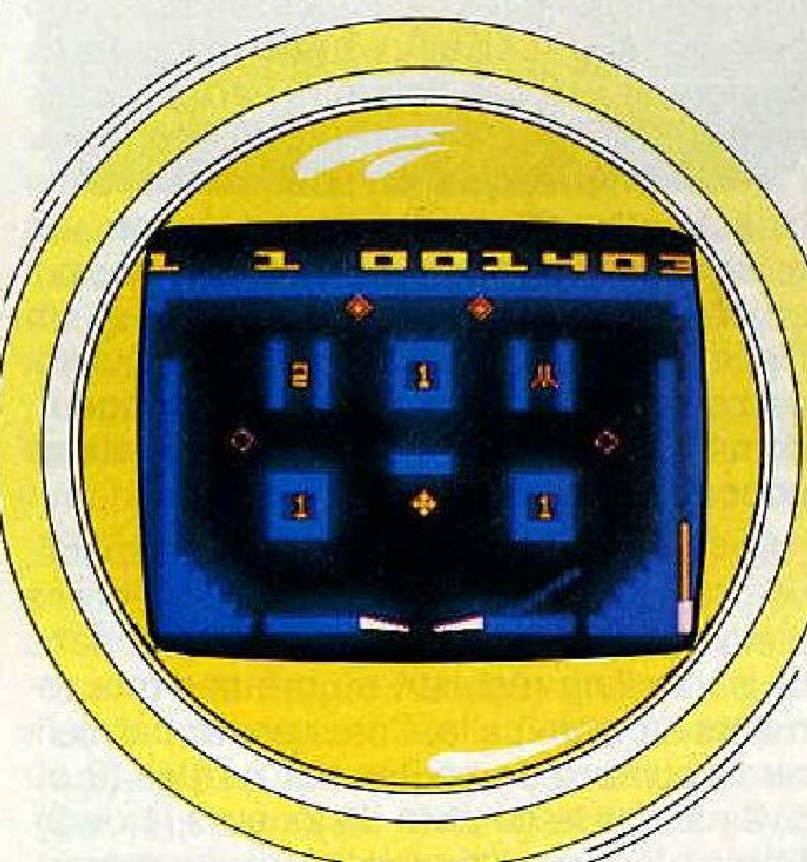
Ayant décidé envers et contre tous d'offrir un panorama complet des logiciels disponibles, nous avons été remuer les cendres et nous en avons ramené deux flippers qui tournent sur la console *Atari 2 600*.

Résultat : pas terrible, mais vu les potentialités de la machine, il ne faut pas se montrer trop difficile.

Bumper Dash : il arrive en tête avec un flipper très sobre, tout en largeur, et relativement complet : *rollovers*, couloirs, tourniquets, targettes, cibles fixes et mouvantes. L'affichage de trois lettres successives et côte à côte, consécutives aux passages sur les *rollovers*, fait apparaître deux renvoyeurs de balle à l'embouchure des tranchées latérales. Refaites cela une deuxième fois et vous en êtes quitte pour une sixième balle !

Les targettes et les cibles gèrent le bonus et son multiplicateur, alors que le tourniquet augmente leur valeur de 1 à 9.

Bref, un flip pour solitaire qui ne se perd pas dans les détails superflus, pas très riche mais efficace. (Cartouche Spectravidéo pour *Atari 2600*).



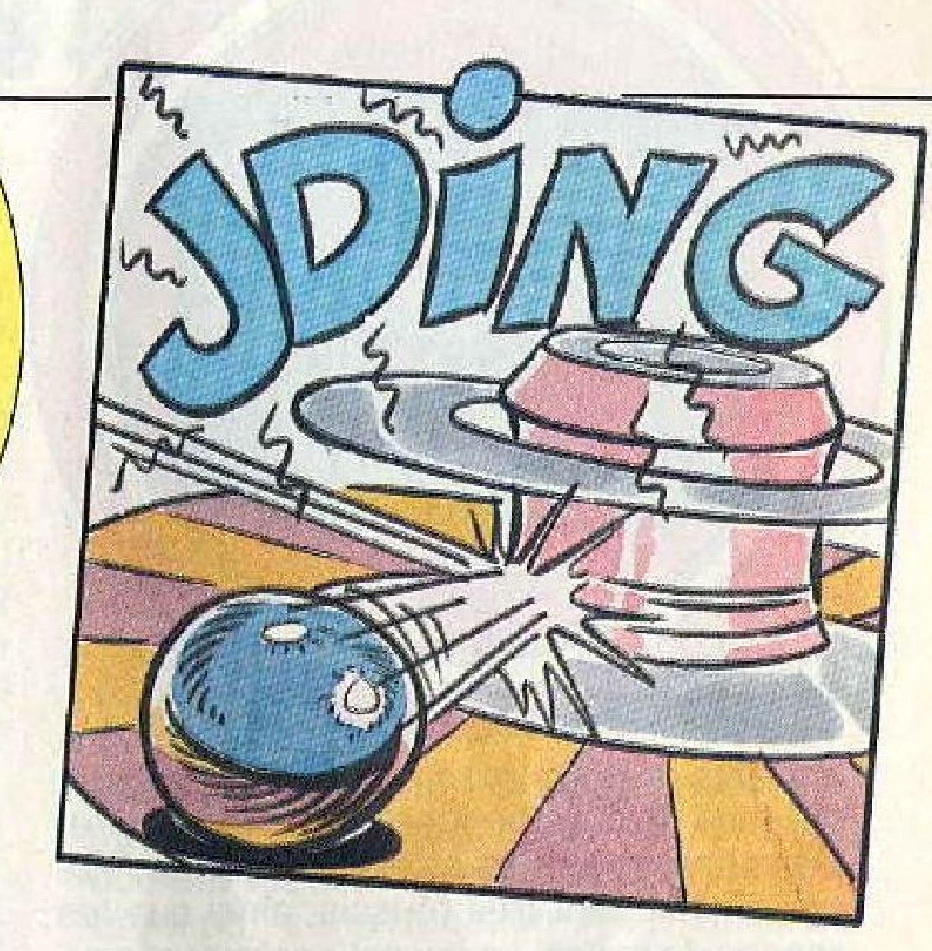
Vidéo Pinball : voilà un flip taillé à la hache qui a le mérite de ne pas nécessiter trop d'efforts. La bille part ou elle veut avec visiblement une répulsion assez marquée pour la sortie. C'est bien, cela doit être le seul flip auquel on peut jouer et marquer des points tout en lisant son journal !

Pas fameux, mais il existe une excuse toute trouvée : en 1981 on ne faisait pas de miracles. (Cartouche Spectravidéo pour *Atari 2600*).

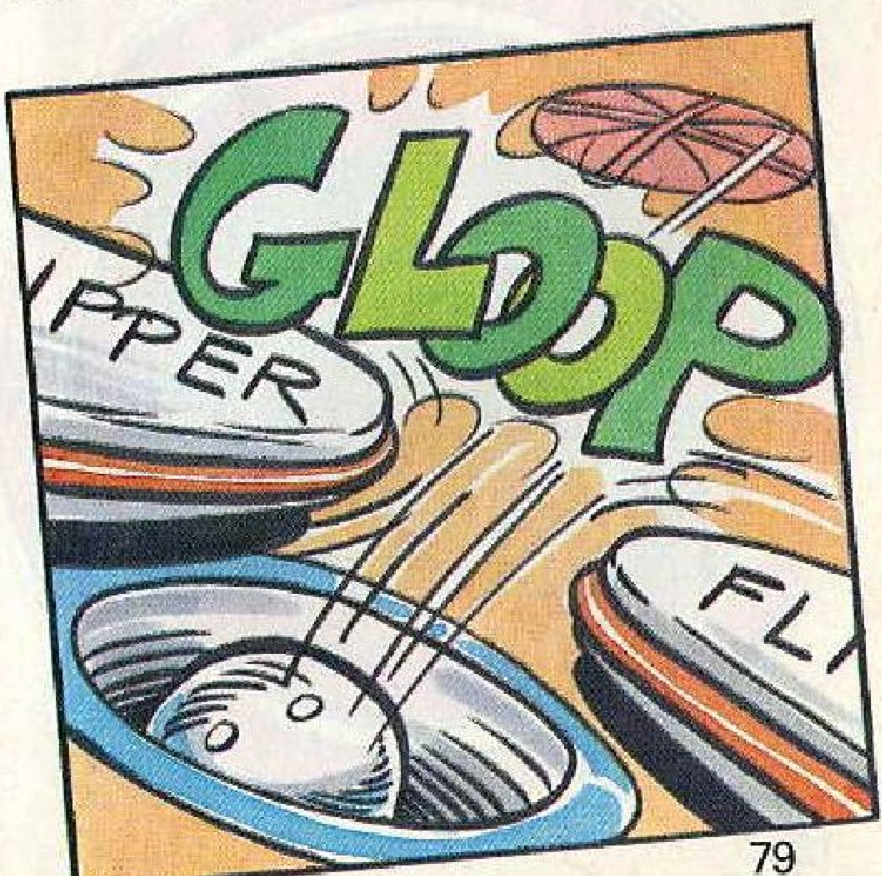
Apocaliptilt

Le *tilt*, c'est l'angoisse du flipper-man, la revanche du flip maltraité, la rançon de la gloire qui en un clin d'œil fait disparaître des minutes d'acharnement, des bonus pas volés. Bref, c'est l'essence même du flipper. Certains programmateurs l'ont bien compris.

Flipper Pinball : retour à la case console avec un flipper d'écolier dessiné à la craie sur le tableau noir du *Vectrex*. Formes géométriques, traits tirés au cordeau, angles aigus qui pointent, rien de très accueillant pour le nostalgique des délires psychédéliques de bar. Et pourtant le tableau est relativement complet : deux paires de flips, cinq jeux de cibles escamotables, trois couloirs, quatre butoirs hexagonaux et autant de tourniquets. L'action prime.



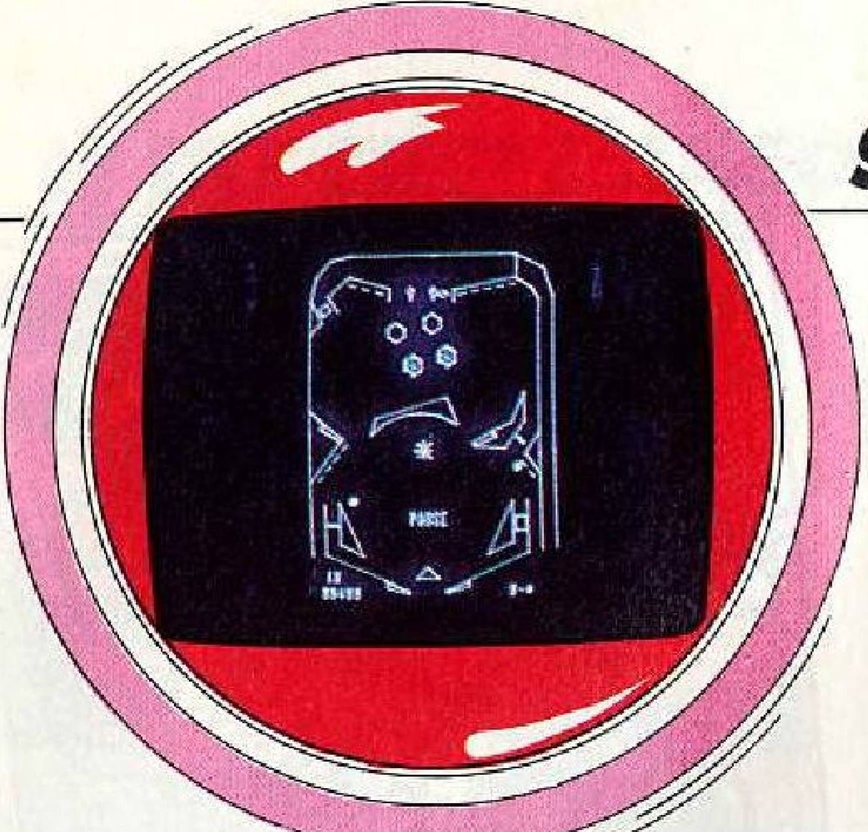
Au milieu du tableau, un obstacle intermittant en forme d'étoile porte le nom sinistre de coupeur de balles. Si une bille le heurte alors qu'il est en action (toutes cibles touchées dans l'ordre, associées aux flèches de prime), elle est immédiatement coupée et vous vous retrouvez avec deux billes sur le même tableau. Bonjour les réflexes. Si ce moyen d'accéder aux *extraballs* est déjà inhabituel, il existe encore mieux et moins fatigant : le récupérateur de billes. En place quand une bille emprunte les couloirs inférieurs généralement sans retour, il la retient et la rejoue. Pour ce faire il suffit d'éteindre tous les diamants sis entre les couloirs. Attention cela ne dure qu'un court instant. A côté de ces nouveautés, voisine un système de bonus et multiplicateur de bonus tout à fait classique. Les vibrations de l'espace de jeu, actionnées par la manette de commande, ne sont pas longues à provoquer le *tilt* pernicieux qui ▸





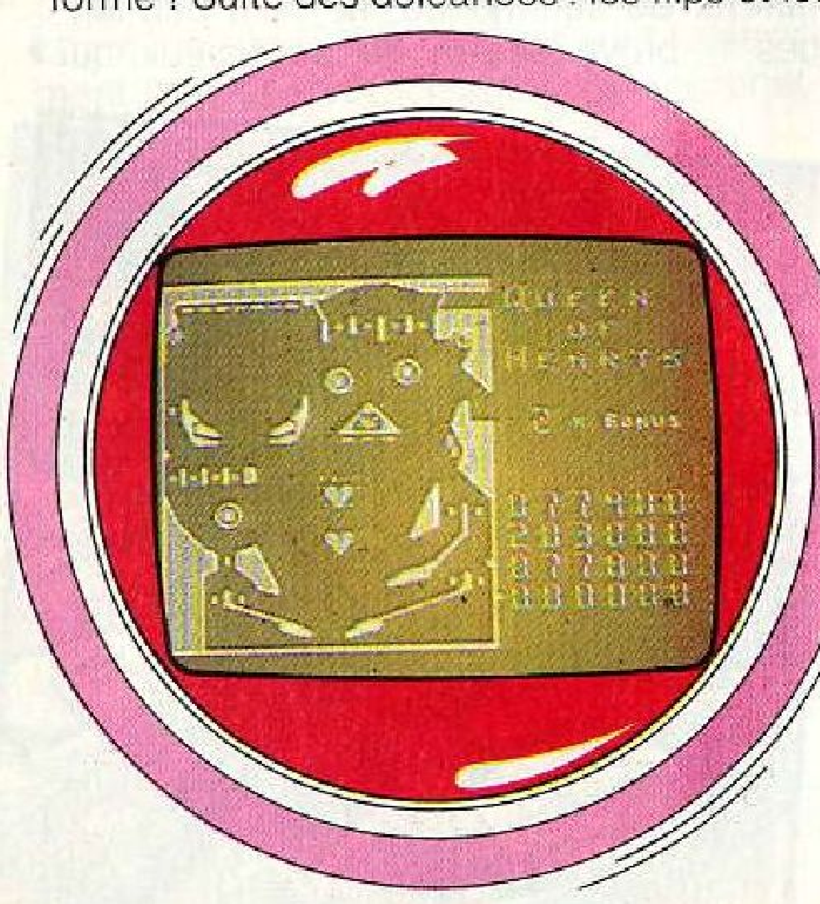
SECOUEZ VOTRE APPAREIL... ... MAIS PAS L'ORDINATEUR !





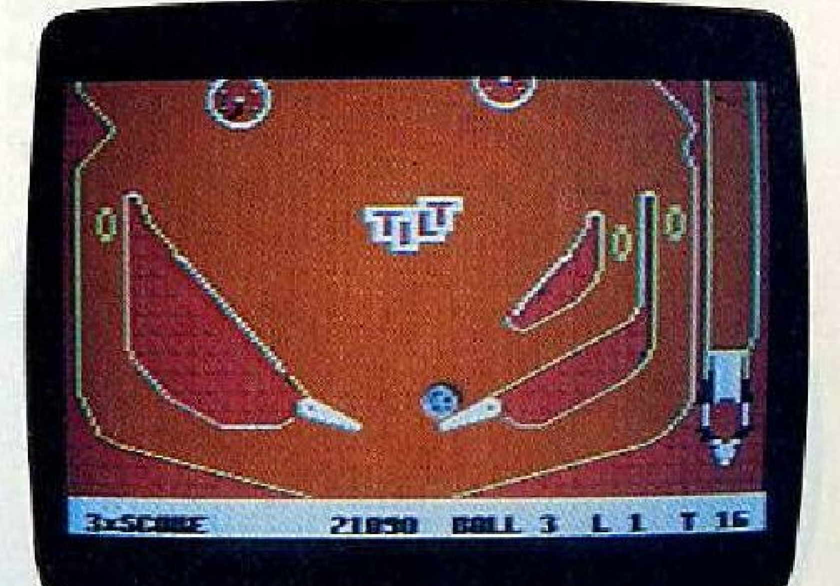
entraîne la perte *manu militari* de la balle sur fond de marche funèbre assez sinistre. Dans l'ensemble les effets sonores de *Flipper Pinball* sont très réussis, ainsi que les rendus de balles. Le jeu est nerveux et soutenu, chose rarissime sur les flippers de console. On peut jouer seul, ou à deux, à tour de rôle. Le meilleur score reste en mémoire aussi longtemps que l'appareil est en marche. Un flipper qui apparaît aujourd'hui un peu moins innovateur qu'en 1983, mais qui garde encore toutes ses chances. (Cartouche MB Video Electronics pour console *Vectrex*).

Queen of hearts : quelle déception, la Lolita en petite nuisette de la pochette nous avait fait espérer plus de piquant. En deux mots, *Queen of hearts* est un flipper plutôt moche et pas pratique.
Moche : l'image est baveuse, sans contrastes, les couleurs ternes, le tableau des scores réduit à sa plus simple expression, du moins sur la version pour *Atari 800 XL*. Notons que sur *Apple* l'image sort mieux. Pas pratique : pour jouer vous avez besoin de deux joysticks, leur bouton de tir respectif signifiant les deux contrôles du flip. Jusque là rien à redire. Seulement voilà pour masser le flip, il faut appuyer sur la barre d'espacement de l'*Atari*. Chapeau si vous parvenez à tout mener de front en gardant votre sang-froid et les billes sur la plateforme ! Suite des doléances : les flips et les



bumpers sont un peu mous à notre goût, la balle ne se stabilise pas quand elle est coincée par un flip (*bug* énervant), le *tilt* est très sensible, et il n'existe qu'un seul niveau de jeu. Rétablissons la balance : c'est un flip à quatre joueurs, ce qui n'est pas si fréquent et l'on peut par une rotation savante du joystick contrôler la force et l'arc du tir (lance-billes bizarrement situé dans le coin supérieur droit). Vos initiatives personnelles ne franchiront pas cette limite. Le tableau se révèle assez complet avec un jeu de cinq flips, huit *rollovers*, deux couloirs, trois *pop bumpers*, un éjecteur, un *sling shot* pour le moins élastique et une ribambelle de cibles. Ces dernières, abattues dans une séquence particulière, font gagner deux *extraballs* et un « spécial » de 100 000 points. Les bonus, vingt-neuf maximum, s'affichent au centre sous forme de cœur. Pas la peine d'être un as pour les décrocher tous. Le multiplicateur, placé à droite, est augmenté d'un facteur 1 chaque fois que la balle heurte successivement un *bumper* et une cible centrale. Les scores atteignent vite des hauteurs vertigineuses même si l'on est mauvais (très bon pour l'amour propre) que l'on peut stocker dans la liste des 20 meilleurs. Côté son, un mixage classique de bips en tous genres qui se déchaînent quand on perd la balle. Un flipper tout ce qu'il y a de plus banal qui n'a pas su mettre en valeur son *tilt* vengeur, dommage. (Disquette Strategic simulations pour *Atari 800 XL* et *Apple*).

Slamball : pour ceux qui aiment l'espace, voici un flipper de taille ! Sur cinq écrans pleins, le tableau de *Slamball* défile, dans un *scrawlling* régulier, au gré des mouvements de votre balle. Commencez par définir le nombre de boules par parties (3 ou 5) ainsi que le nombre de joueurs (1 ou 2). Réglez la force de lancement du ressort, puis d'une pression sur le joystick, c'est la mise en jeu. Neuf flippers sont disséminés sur un tableau assez classique. D'une présentation impeccable, le parcours n'offre à première vue aucune particularité. Les cibles et targets jalonnent ce dernier et donnent à l'action un rythme peut-être parfois trop nerveux. Le maniement des flips est cependant fort agréable. Pour le jeu en solitaire, cinq possibilités d'action sont centralisées sur un seul joystick : lorsque le bouton de tir est relâché, la manette commande les flips droit et gauche, soit de façon alternative, soit par tirs simultanés. Afin de « bousculer » votre flipper, pressez la gâchette du joystick et tirez la poignée sur la gauche ou sur la droite : la trajectoire de la balle se modifie considérablement dans la direction voulue. Un système de *tilt* modère bien entendu votre ardeur. Ici, c'est le cumul des « coups de talon » qui risque de vous faire perdre la balle ! Aucune chance de laisser « reposer » le balancier du *tilt*. Passé le nombre fatidique de chocs (une trentaine environ), c'est la fin de la manche. En ce qui concerne les scores, rien de bien particulier si ce n'est ces étranges *bumpers* volants qu'il faut percuter avant qu'ils ne touchent eux-mêmes une paroi. Les flips dont la réponse manque parfois de nervosité permettent néanmoins des blocages de balles, fourchettes et autres acrobaties bien connues des professionnels. Une originalité dans le jeu à deux : chaque participant tient son rôle sur le même tableau : l'un contrôle les flips tandis que son coéquipier s'occupe des secousses et du rattrapage de balles. Ces



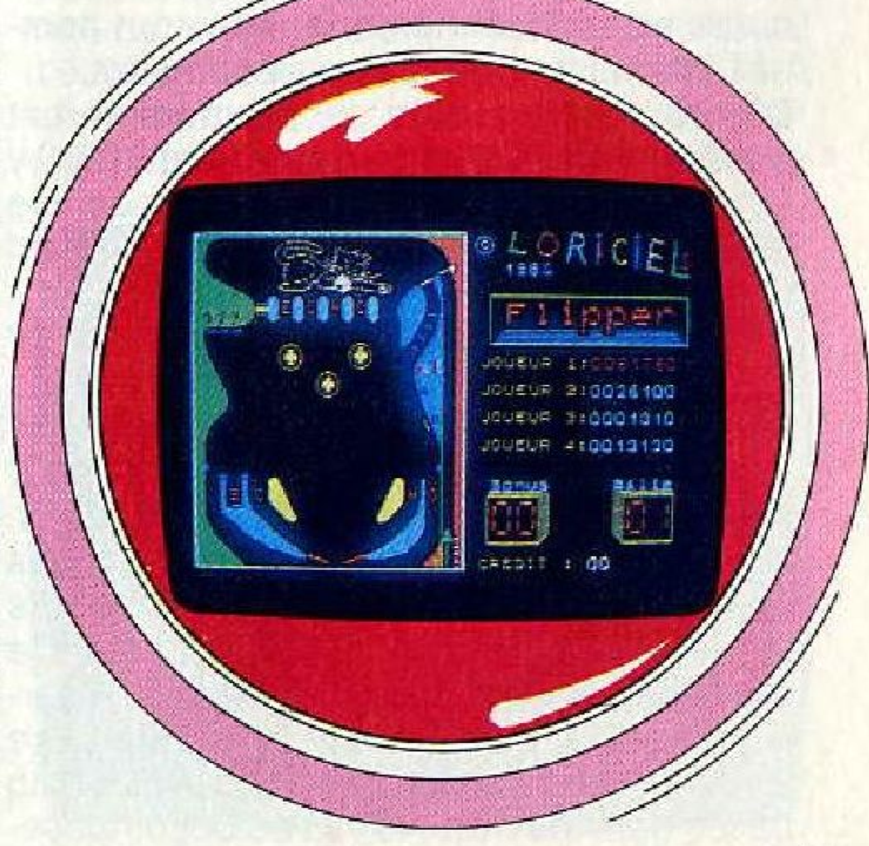
derniers sont surprenants. Il est possible de stopper la balle par un simple mouvement du joystick en sens inverse, manœuvre qui manque certes de réalisme mais pas d'efficacité... Ajoutons enfin une fonction pause pour « souffler » entre deux actions. Sur une musique ininterrompue et parfois oppressante, *Slamball* est un logiciel « fatigant » au bon sens du terme. (Cassette Synapse Software pour *C 64*).

David's Midnight Magic : simple mais efficace, ce logiciel est d'une présentation agréable : sur la moitié de l'écran, le tableau de jeu est des plus classiques. Deux « chambres » principales, toutes deux terminées par deux flips et les inévitables *bumpers* et fiches diverses constituent un tableau d'un graphisme particulièrement précis. Deux ou trois couloirs tortueux, les ineffables sorties droite et gauche...
L'ensemble mise sur la simplicité. C'est dans son maniement que *David's Midnight Magic* trouve tout son intérêt : le maniement des flips, tout d'abord, est précis et vigoureux. La balle rebondit sans trop d'élasticité, juste ce qu'il faut pour retrouver les réactions d'une situation réelle. Afin de donner au jeu sa vitalité nécessaire, il vous est possible de « secouer » votre appareil : pour cela, il n'est bien entendu pas nécessaire de malmener votre ordinateur... Une simple pression sur la barre d'espace accentue les effets de rebonds. Méfiez-vous bien entendu du *tilt* vengeur. Ce dernier réagit à l'utilisation répétée du « coup de pied » mais permet néanmoins aux joueurs une partie mouvementée, pour peu que ceux-ci laissent reposer le déclencheur du *tilt* pendant quelques secondes.



En ce qui concerne les sorties gauche et droite du tableau, des aimants actionnés au moment voulu peuvent sauver votre balle. Attention, cette fonction n'est utilisable qu'en présence de petites flèches témoins qui apparaissent au hasard dans le jeu. Signalons enfin un tableau des scores qui permet un classement efficace des quatre participants. Quant aux résultats obtenus, on y retrouve avec plaisir les multiples bonus et *extraballs* de ce célèbre jeu de café. (Cassette Broderbund pour *C 64*).

Flipper : cocorico, place au flipper héxagonal, conçu par des Français pour des Français. Ceci dit, ce n'est pas un coq irrascible qui veille sur le tableau principal mais un charmant chaton. Enfin, un flipper pétillant qui vole un peu de *glamour* à ceux des bars et se risque dans le superflu grâce à un système de crédits. Nous on aime. Laissé pour compte, le bruitage s'apparente étrangement à celui d'une télévision cassée avec des parasites du plus bel effet : nettement moins bien, tout comme la notice placée sur le programme. Rien de répréhensible en soi à part qu'il est préférable de connaître la sténo, les écrans disparaissent assez vite. C'est ainsi que l'on apprend qu'un passage par les lignes du mot « Echo » ou par les trois cibles supérieures allume le X de l'*extraball* ; le heurt des deux cibles latérales A et B en positionne une troisième à abattre ; et que le tout ▶



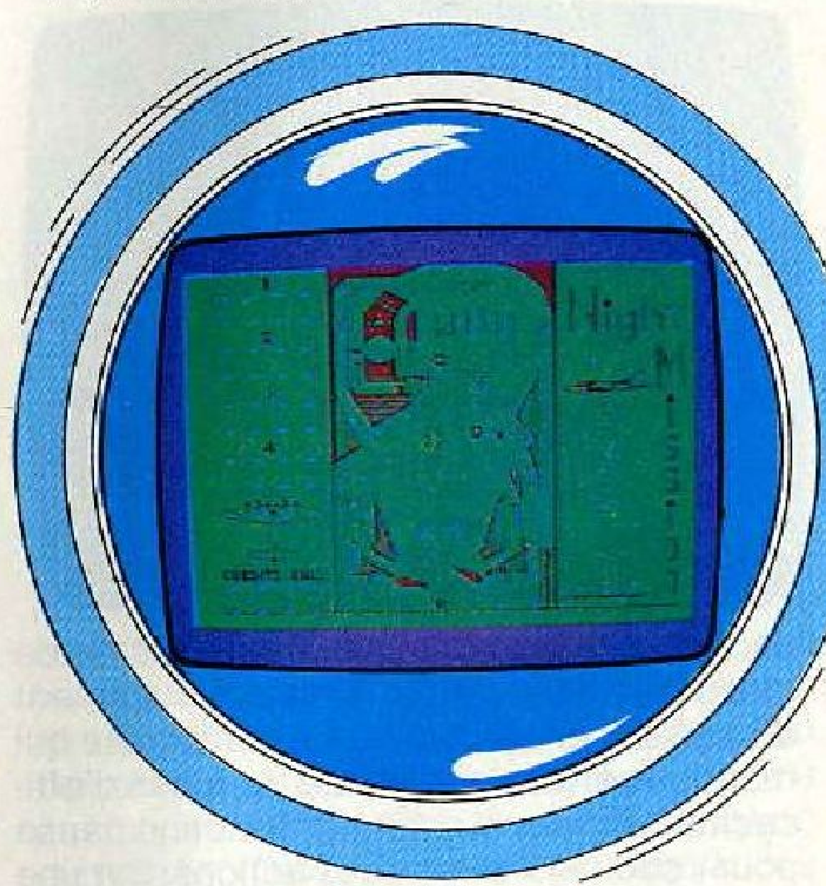
VENIMEUX OU SULFUREUX... POUR LES MORDUS !

actionne les *extraballs* (15 balles maximum). Pour décrocher un « spécial » il faut remonter le couloir multiplicateur une fois le X5 affiché. Pas facile. Les bonus se limitent à 15 000 points. La partie supplémentaire qui sacralise les joueurs hors-pairs tombe à partir de 100 000 et 300 000 points. N'ayez crainte, vous avez de la marge : les compteurs grimpent jusqu'à 9 999 999 points, sans affichage de *top score*. Un peu présomptueux quand même !
Le fin du fin de *Flipper*, c'est son *tilt*. Tous les coups sont permis, à l'instar des vrais flippers : massage à gauche, à droite, frontal, massage faible ou fort. Un jeu plein de subtilités, d'autant que le *tilt* est sensible et la balle souvent encline à des rebondissements pleins d'hésitation. Les mouvements sont très bien rendus, rapides avec des changements de couleur de la balle en fonction des plots qu'elle heurte. Est-ce vraiment voulu, nous n'en savons rien, mais cela a du charme. Si les deux flips rivalisent de laideur - on dirait deux bouts de bois - leur efficacité est indéniable. Les fourchettes deviennent de véritables jeux d'enfants. *Flipper* se joue à quatre personnes maximum, ses commandes - au clavier uniquement - sont pratiques et rapides.
Voilà un flipper amusant qui tient bien la route. (Cassette Loriciels pour *MO5*).

Paramètres au mètre

La différence entre les flippers paramètrables et les autres tient de celle du prêt-à-porter et du cousu main en couture.
L'intérêt : on peut moduler les réactions de son flipper à volonté.

Night Mission Pinball : véritable jeu de massacre, ce logiciel frappe tout d'abord par ses bruitages de raid aérien. Avec, comme bruit de fond, le ronronnement sourd d'un bombardier, le moindre mouvement de la balle déclenche une kyrielle d'explosions, sifflements d'obus et pétarades de mitraillette.
Le tableau, restreint au tiers de l'écran, est défini avec précision : deux flips, un parcours assez commun que relève un nombre intéressant de cibles et *bumpers*.
Dès sa mise en route, ce programme fait preuve d'un réalisme surprenant. Tout y est ! La pièce s'introduit dans la machine (25 cents la partie), les tableaux s'affichent (quatre au total) puis c'est l'action à 100 %. Le déplacement de la balle et le maniement du flip sont d'une nervosité sans pareil, les rebonds sont diaboliques et les trajectoires mouvementées au possible. Mais pour mieux comprendre l'intérêt de ce logiciel, tapez « fix » sur le clavier : le tableau des éléments variables apparaît : différents modes de jeux, tout d'abord on retrouve le mode de démonstration mais aussi la « partie cosmic » dans laquelle le joueur se trouve en présence simultanément de cinq balles dont les trajectoires se décomposeront dans une animation fort belle. Dix-neuf autres paramètres peuvent ainsi être modifiés : vitesse de la balle, effet du *tilt*, taux d'accord des bonus, etc. Afin de définir ces données, des intervalles numériques vous sont proposés ainsi que les valeurs moyennes les plus proches de la réalité. En ce qui concerne le maniement des flips, seules les deux gachettes des joysticks entrent en compte. Un point noir, le célèbre « coup de pied » des artistes trouve son origine sur la barre d'espace. Faut-il se servir du menton ou du coude ? A vous de trouver la méthode la plus efficace et la plus rapide. Mais attention, le *tilt* est aléatoire. Sur les multiples niveaux de jeux proposés, la probabilité varie de 1 pour 256 à 1 pour 1 chance de perdre la balle ! Dans ce décor de combat aérien où chaque cible représente une des étapes de votre raid, il vous faudra plus que jamais faire preuve de réflexes. *Night Mission Pinball* ne vous laissera aucun répit. (Disquette Sub Logic pour *C 64*).

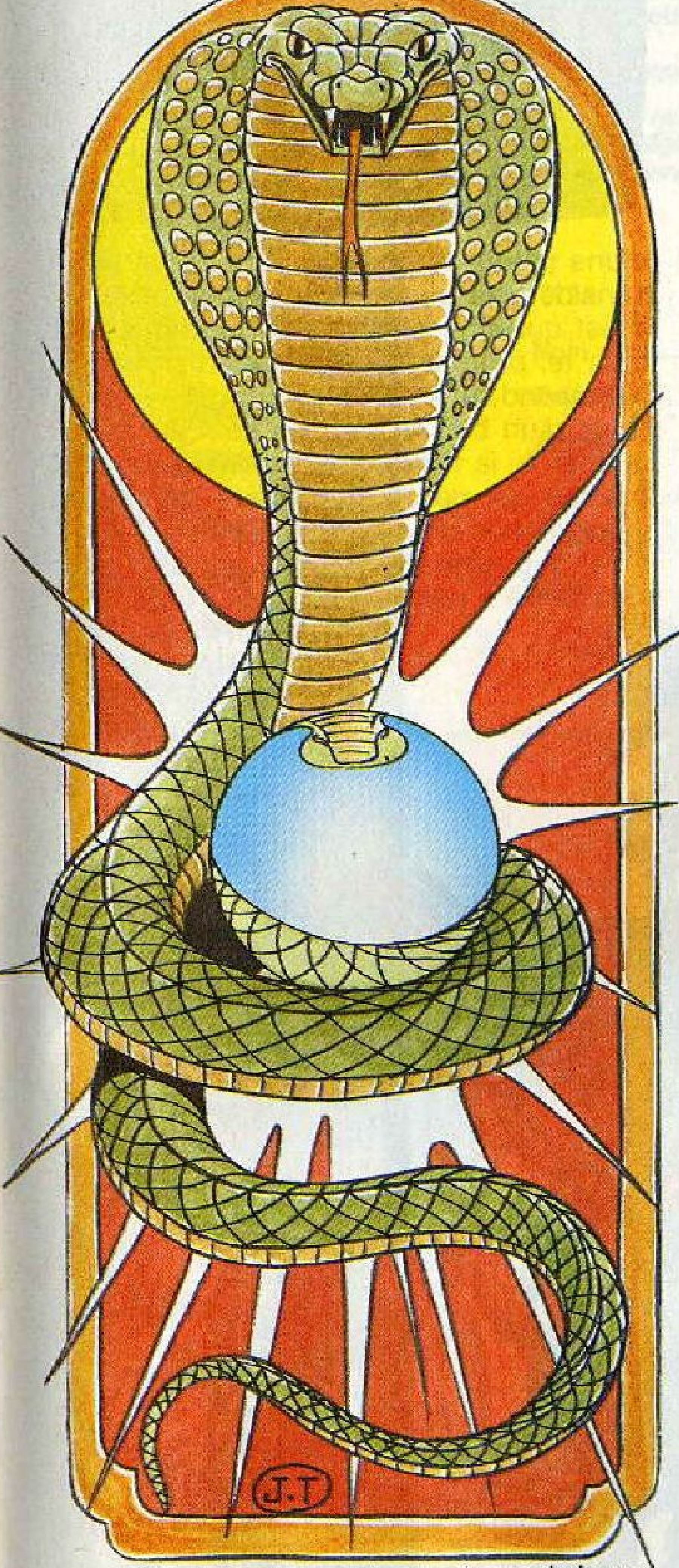


Cobra Pinball : en deux mots, c'est un billard électronique de bar qui se serait réincarné dans un micro-ordinateur. Hallucinant de réalisme grâce à un tableau superbe et toute une série de détails qui vont du « only for entertainment » au « more fun to compete » en passant par le « quarter » à insérer dans la fente avant la partie que l'on voit glisser. Du bluff peut-être, mais il faut y passer pour jouer sur son clavier. Précisons tout de suite que *Cobra Pinball* existe en deux versions : la première tourne sur *Oric 1/Atmos*, la deuxième plus récente, sur *Amstrad CP 464*.
A première vue, l'écran de l'*Oric* apparaît scindé en deux en son milieu avec d'un côté un flipper en forme de guitare bleu et jaune, de l'autre le tableau des scores et au milieu un superbe cobra vert qui pointe une langue bifide. Du venimeux pour les mordus de billard électronique. Le flipper très classique comporte entre autres trois *bumpers*, un tourniquet, une paire de flips, six cibles et cinq couloirs aux répercussions variées : *extraball*, loterie, spécial. Si l'*extraball* s'obtient au bout de trois passages dans le couloir du même nom, la partie gratuite s'aborde de plusieurs façons. Manière rapide et efficace : à la loterie ; manière sportive : en passant dans le couloir de sortie droit alors que la mention « spécial » clignote (pour ce faire abattre les six cibles et les cinq couloirs du haut, pas évident) et manière longue haleine : aux points. La première partie tombe à 50 000, les suivantes à 70 000, 100 000 et ainsi de suite. Le problème lié à la faible capacité du compteur (99 999 points maximum) a été contourné de manière un peu tirée par les cheveux en rajoutant un signe au chiffre de tête. Passés 600 points de bonus, le multiplicateur augmente d'une unité. Pas de faux espoir, le *tilt* est aussi de la partie grâce à un système de massage gauche et droit sans pitié... qui peut être encore pire, selon l'option que vous choisissez. La sensibilité au *tilt* dépend de la force de renvoi des bandes et des *bumpers*, de la vitesse de la balle, du nombre de balles par partie (de 1 à 9), de la pesanteur. En d'autres termes, vous pourrez vous confectionner, à partir des valeurs de références indiquées, un vieux flipper usé par la remanence des électro-aimants (renvoi minime), un flipper-escargot (faible vitesse), un flipper penché (pesanteur élevée). Amusant (les réactions du flipper varient du tout au tout), mais aussi hautement pédagogique (on peut étudier certains effets de bille spécifiques), le *Cobra* ne dévoile pas toutes ses armes au même moment. D'un abord très attractif du fait d'un graphisme original, il ne déçoit nullement par la suite. Un très bon flipper.
Impossible n'est pas français dit une célèbre maxime. Voilà mieux que *Pinball* sur *Oric* : le nouveau *Pinball* sur *Amstrad* et, entre les deux, un cobra qui a opéré quelques mues. Les principales modifications concernent la présentation, l'épine dorsale du cobra restant inchangée. Quelques remarques en vrac : si le logo cobra ne passe plus par toutes les couleurs de l'arc-en-ciel - dans un balayage hollywoodien - le vrai cobra s'est refait faire la façade : multicolore et dangereux, il remue le bout de sa queue, une queue de laquelle viennent débouler des petites billes correspondant aux bonus gagnés. Un boulier original et fort réussi. Un effort appréciable du côté des compteurs : de deux à cinq chiffres affichables sur *Oric*, ils deviennent quatre à six chiffres affichables. Du coup les valeurs des cibles doublent. Côté flipper, pas de grand changement, si ce n'est un tableau plus étiré et des *bumpers* colorés clignotants du plus bel effet. La révolution revient au *tilt*. L'image bouge réellement quand on brosse le flipper à gauche ou à droite. Quel plaisir. Les perspectives sonores encore améliorées évoquent à s'y méprendre les flips de bar (un peu de justice : c'était déjà pas mal sur *Oric*). A côté de cette avalanche de nouveautés judicieuses, il faut quand même noter quelques disparitions : on ne voit plus la fente dans laquelle glisser sa pièce, quoiqu'on entende le bruit de sa chute, le lance-billes est moins sophistiqué. Un *bug* étonnant : impossible désormais d'immobiliser la balle complètement avec un flip (faisable sur *Oric*).
Un flipper dont le ramage se rapporte sans conteste au plumage. (Cassette Cobra soft pour *Oric 1/Atmos* et *Amstrad CP 464*).



Amstrad

Oric

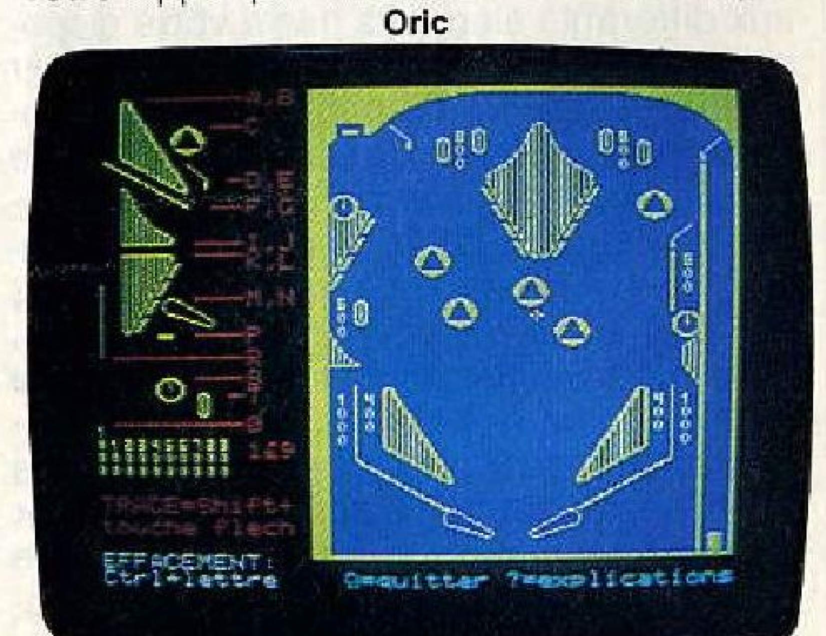
Flips en kit

Las des sempiternels flippers enfermés dans un cadre fixe, offrant un cocktail choisi de *bumpers*, cibles et autres butoirs, vous décidez de changer de décor, de faire de chaque partie une expérience nouvelle. Voici ce qu'il vous faut.
Les constructeurs de vrais flippers vont devoir dire leurs prières.

Macadam Bumper : avec *Macadam Bumper*, le flipper reconquiert l'asphalte et la zone à l'image de l'Iroquois fluorescent, crucifix à l'oreille, clop au bec, santiag au pied, qui hante la page de présentation sur *Amstrad*. Sulfureux. Et ce n'est pas tout ; question couleur locale, *Macadam bumper* est le seul logiciel à oser afficher une brune plantureuse et à moitié nue sur l'écran. Fatal. Il est vrai que les quatre compteurs de score à 5 chiffres, et les indicateurs de balles, bonus (double et triple), jeux, *extraball* et « spécial » viennent l'habiller un tantinet. Le tableau de jeu s'avère plutôt fourni. Plus large que long, il joue sur l'assymétrie avec une partie droite pleine d'obstacles et une partie gauche plus « flip ». Après un apport de crédits sonnants et trébuchants (qu'on ne voit pas mais que l'on entend), une remise à zéro des compteurs, une pression plus ou moins soutenue sur les touches de flips bande le ressort et c'est parti dans un bruit de guimbarde vertigineux. Les rendus de balle et les mouvements brillent par leur fidélité. Le jeu est varié (*extraballs*, « spécial », parties gratuites...), mais pas très difficile. Par exemple, on peut aisément récupérer la balle par un couloir latéral de sortie et la rejouer plusieurs fois.
Tout comme *Cobra Pinball*, *Macadam Bumper* permet de secouer le flipper à gauche et à droite avec vibrations d'écran hyperréalistes. Un petit « plus », dont l'intérêt ne saute pas aux yeux : une touche « échappement » qui décoince la balle et un gros « plus » indéniable : un clavier entièrement redéfinissable par une fonction du menu principal. Enfin quelqu'un qui pense aux gauchers, aux manchots et aux originaux de tous bords.
Côté modifications des éléments de jeu, la palette comporte un paramètre novateur : la stroboscopie. En clair, on peut commander des clignotements de balle de période définissable. Complètement déroutant puisqu'il faut savoir anticiper toutes les trajectoires. Le reste, on ne peut plus classique, se ventile en élasticité des *bumpers*, en vitesse de la balle, en sensibilité au *tilt*, en valeur des cibles et en condition de bonus, *extraball*, « spécial » et partie gratuite. Un reproche : le manque de repères et de moyennes auxquels se raccrocher.
Pour avoir accès à la carte maîtresse de *Macadam Bumper* il faut taper un D, comme « dessiner ». Alors apparaît à gauche de l'écran une série de pièces standard et à droite un flipper vierge à l'exception d'un lance-billes. Marche à suivre pour le remplir : positionner le curseur à l'endroit désiré et taper la lettre correspondant à la pièce. Après quelques erreurs d'appréciation, dues à un système d'initialisation fantaisiste (où est l'origine des pièces ?), cela devient un jeu d'enfant. Tout est permis, même de modifier la bordure du flipper ou le couloir de lancement. Un conseil : n'oubliez pas de garder un réveil à proximité car une fois plongé dans ce bricolage d'écran on perd toute notion du temps ! Un retour en mode jeu permet alors d'étrenner votre flipper paramètrable entièrement per- ▶



Amstrad

Oric


BONUS, EXTRABALLS, « SPÉCIAL », TOP SCORE : SUR MESURE

Spectrum

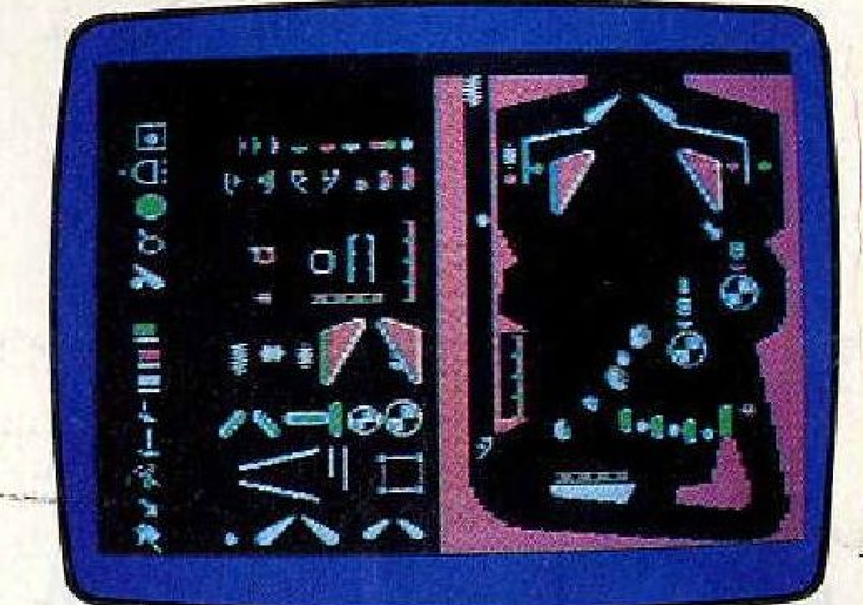
sonnalisé et s'il en vaut la peine, de le sauvegarder sur cassette. C'est tellement plus gratifiant de jouer ses propres compositions ! Bref, un flipper haut en couleur (dans tous les sens du terme) et inépuisable. Du grand art. Pour vous dire les choses en face, nous le préférons, dans sa version *Amstrad*, au déjà exceptionnel *Cobra Pinball*. Les avis divergent selon ce que l'on attend d'un flipper : création, récréation, ou un panaché des deux.

Ce n'est pas le cas pour la version qui tourne sur *Oric 1/Atmos*, ou *Macadam Bumper* perd un peu de son sel : plus de vamp et un flipper « fixe » bien moins fourni et un peu triste. A l'exception de la fonction redéfinition du clavier qui disparaît, les possibilités de jeu restent identiques. La version sur *Spectrum* est un heureux mariage des deux précédents.

Mêmes remarques sur *Spectrum*. Vu le faible nombre de flippers disponibles sur cette machine dont aucun paramètrable, elle se classe première avec une bonne tête d'avance. (Cassette Ere Informatique pour *Amstrad*, *Oric 1/Atmos* et *Spectrum*.)

Pinball construction set : avec la multitude de ses possibilités de jeux, ce logiciel se pose sans conteste en phénix des flippers présentés. Créé en 1983, *Pinball construction set* est plus qu'un simple jeu d'arcade : il laisse à son acquéreur la possibilité de toujours innover et associe l'action, la recherche et la création. La présentation du programme est fort simple : la moitié gauche de l'écran constitue le tableau de jeu, la moitié droite est réservée aux différents éléments mis à votre disposition. Premier travail : il vous faut donner au flipper une forme originale. Une quinzaine de points d'angle sont mobiles sur le tableau et vous permettent de confectionner des silhouettes des plus intéressantes. Suit la mise en place des « flips », cibles, *bumpers* et autres gadgets électroniques. Par simple maniement du joystick, rien de plus agréable que d'imaginer et de négocier les futurs rebonds de votre balle. Mais attention, tâchez de ne pas trop encombrer le tableau et méfiez-vous des « blocages de balle » entre deux éléments. Afin de fignoler votre œuvre, reste à donner sur l'ensemble un bon coup de pinceau. Le cadre peut être rendu invisible ou coloré selon vos goûts. De même pour tous les éléments, via une très bonne définition des contours permet des effets lumineux fort agréables. Notons par ailleurs la fonction « loupe » qui vous autorise à « travailler » la forme de votre flipper avec une précision déconcertante. En ce qui concerne le déroulement du jeu, ce programme vous permet également de modifier les critères et règles d'obtention des bonus.

Ici, six centrales régissent les différents réseaux électriques mis à votre disposition. Chaque centrale peut être raccordée à trois éléments du tableau et ce, pour des bonus variant de 1 000 à 10 000 points. Ajoutons à cela sept timbres musicaux différents pour donner au jeu le réalisme nécessaire. Il ne vous reste plus qu'à lancer la partie et si le mouvement de la balle ne répond pas tout à fait à vos désirs, n'hésitez pas à modifier les quatre paramètres proposés : rapidité, élasticité des rebonds, force des *bumpers* et pesanteur. Ces réglages sont d'une précision appréciable et d'un effet considérable sur les techniques de jeu.



Il est quasiment impossible de se lasser d'un tel programme. *Pinball construction set* répond sans aucun doute à tous les critères d'un bon flipper. Un seul handicap peut-être : la taille relativement réduite du tableau qui peut parfois faire entrave à l'imagination du créateur. Fort heureusement, le graphisme reste toujours très clair. (Disquette Electronic Arts pour *C 64*).

Dossier réalisé par
Véronique CHARREYON,
Olivier HAUTEFEUILLE
et Jacques HARBONN.



20 FLIPPERS AU TILTOSCOPE

LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN K7, CART., DISQ.	ORDINATEURS	RÉALISME	POSSIBILITÉ	DIFFICULTÉ	GRAPHISME	BRUITAGE	INTÉRÊT	NB DE JOUEURS
BUMPER DASH	Spectravidéo	Cart.	Atari 2600	★★★	★★	★★	★★	★★★	★★	1
COBRA PINBALL	Cobrasoft	K7	Oric 1/Atmos Amstrad	★★★★★★ ★★★★★★	★★★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★★	★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★	2 4
DAVID'S MIDNIGHT MAGIC	Broderbund	K7	C 64	★★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	4
DRAGON	—	Disq.	Apple II	★★★	★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	4
FLIPPER	Loriciels	K7	MO 5	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	2
FLIPPER PINBALL	MB vidéo electronics	Cart.	Vectrex	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	2
FLIPPER SKIPPER	Spectravidéo	Cart.	Colecovision	★	★★	★★	★★	★★★	★★	2
GALAXY	—	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	4
MACADAM BUMPER	Ere Informatique	K7	Oric 1/Atmos Amstrad Spectrum	★★★★★★ ★★★★★★	★★★★★★ ★★★★★★	★★★★ ★★★★	★★★ ★★★★★★	★★★★ ★★★★★	★★★★★ ★★★★★	4 4
NIGHT MISSION PINBALL	Sublogic	Disq.	C 64	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	4
PINBALL CONSTRUCTION SET	Electronic Arts	Disq.	C 64	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★★	4
PINBALL PARADISE (Zontar)	Knight Software	Disq.	Apple II	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	4
PINBALL SPECTACULAR	Commodore	Cart.	C 64	★★	★★	★★	★★	★★	★★	2
PINBALL WIZARD	Sagittarian	K7	Spectrum Amstrad							1
PIN UP	—	Disq.	Apple II	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	4
QUEEN OF HEARTS	Statigic simulations	Disq.	Atari 800 XL Apple II	★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	4
RASTER BLASTER	Broderbond	Disq.	Apple II	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	4
ROLLERBALL	Hal Laboratory	Cart.	ASX	★★★★	★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★	2
SLANBALL	Synapse Software	K7	C 64	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	2
VIDEO PINBALL	Spectravideo	Cart.	Atari 2600	★★	★	★★	★★	★★	★	1

L'AVENTURE DISAIT-IL...

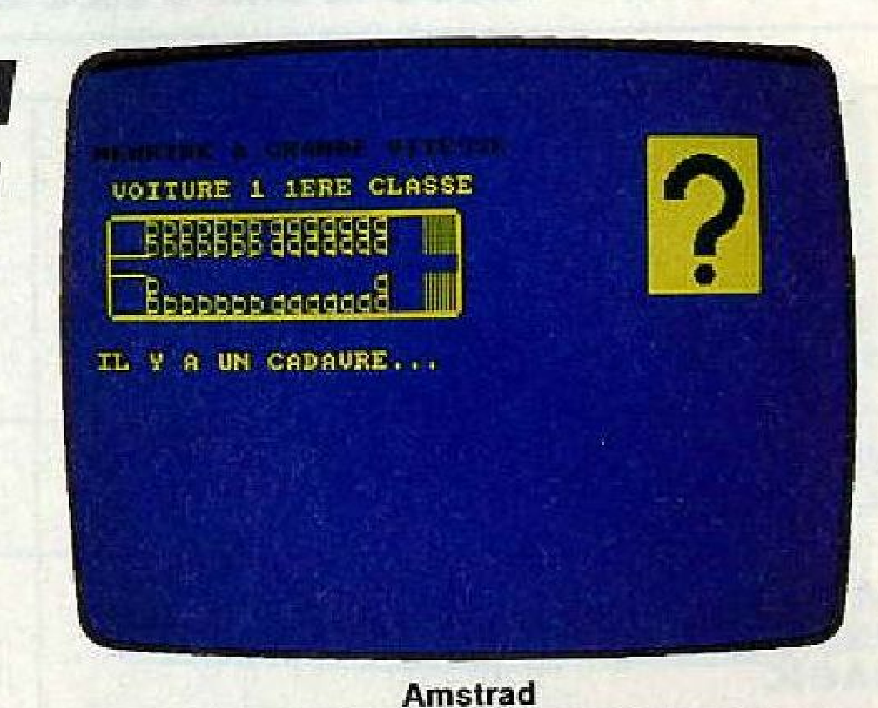
Le meurtre d'un sénateur mêlé au trafic de drogue, des Aztèques aimant particulièrement les aventuriers en herbe, une forteresse allemande pour mieux rejouer la grande illusion et les secrets « incroyables » de Sue Ellen, les vacances s'annoncent difficiles... S.O.S. aventure, heureusement, permet de se tirer des pires guêpiers !



MEURTRE A GRANDE VITESSE

Un homme meurt dans le T.G.V. Pas n'importe qui. Albert Pérignac, sénateur, haute figure du radicalisme, s'apprêtait à étaler au grand jour les pièces d'un dossier explosif touchant au trafic de drogue. Détective de choc, vous voulez savoir...

Le T.G.V. 618 fonce à 270 km/h vers Paris. En première classe, le service de plateaux-repas se termine. Entre Bourgogne et Ile-de-France, les passagers sirotent leur café. Les questions se bousculent dans votre tête : pourquoi le sénateur est-il décédé ? Est-ce une mort naturelle, un suicide, un meurtre ? Tel Hercule Poirot dans l'Orient-Express, vous devrez mener l'enquête, en interrogeant tous les passagers du train. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises ! *Meurtre à grande vitesse* est un logiciel original, qui ne ressemble à aucun autre. Même ceux qui ne possèdent pas l'expérience des jeux d'aventure peuvent l'aborder sans complexes. Pour mener à bien cette enquête policière, il faut surtout une bonne jugeotte, un esprit curieux, et le don de l'observation. Les indices ne manquent pas, certains sont même redondants, à condition de savoir les lire... Treize indices matériels se trouvent dans la boîte à côté de la cassette du programme. Ceux-ci ne sont pas de simples gadgets. Sans eux, il est absolument impossible de venir à bout de l'énigme. Certains paraissent bien abscons, comme par exemple « le moteur du T.G.V. pèse lourd dans la solution ». Ils donnent pourtant, le moment venu, le coup de pouce indispensable. Car l'affaire est ardue. L'enquête débute facilement. Il suffit de parcourir les huit voitures, en ne laissant rien au hasard. L'inspection minutieuse des coffres à bagages, des toilettes, du wagon-bar apportent de précieux renseignements, à condition de ne pas hésiter à utiliser ses découvertes, comme le micro-ordinateur portable ou le téléphone. Grâce à ce dernier, il est possible d'utiliser des centres serveurs sur Minitel, dont les informations sont fort utiles. N'hésitez pas non plus à prendre votre véritable téléphone, pour appeler un numéro que l'on vous communique. Un renseignement est au bout du fil. Lorsque vous trouverez une mallette fermée par un système de code à quatre chiffres, réfléchissez plutôt que de vous lancer dans l'essai systématique des combinaisons. Il y en a dix mille ! Un spécialiste des coffres-forts n'emploierait jamais une méthode aussi fastidieuse. Les allers et retours dans les couloirs ne sont pas toujours très faciles. Les portes de communication entre les wagons ont une fâcheuse tendance à se bloquer. Les ouvrir n'est pas sorcier, une fois trouvé le boîtier de commandes, et découvert la logique à suivre.



Amstrad



Amstrad

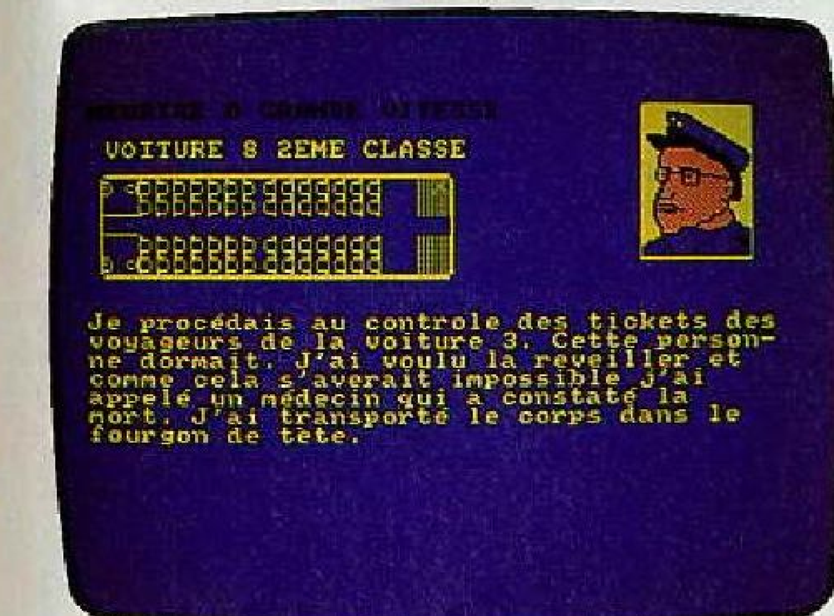
Les interrogatoires constituent bien sûr une part importante de l'enquête. On les mène à bien en passant d'un témoin à un autre, en respectant une certaine progression. Sinon, vos interlocuteurs deviendront soudainement muets comme des carpes, alors qu'ils ont encore des révélations à apporter. Comme dans tout polar qui se respecte, plusieurs pistes s'ouvrent rapidement. Plusieurs voyageurs possèdent de bonnes raisons pour avoir éliminé le sénateur Pérignac. Une maîtresse jalouse, une ancienne déportée qui rumine une vengeance, un individu louche, etc. On se prend à soupçonner chaque témoin l'un après l'autre. Bref, l'affaire est bien embrouillée, et passionnante. On ne se trouve pas stupidement bloqué comme dans certains jeux d'aventure, pour des raisons de vocabulaire, ou à cause d'une action complètement tirée par les cheveux à laquelle on ne pense pas. Dans *Meurtre à grande vitesse*, le détective consciencieux avancera à petits pas, mais régulièrement. L'enquête n'aboutira qu'après avoir résolu une succession d'énigmes. Certaines d'entre elles sont ardues, mais aucune n'est insurmontable aux persévérants. Les graphismes — en noir et blanc pour la version *Oric/Atmos* — se résument au plan des différents wagons, et aux visages des principaux personnages. Mais cette relative pauvreté ne nuit en rien au plaisir du jeu. On se laisse prendre complètement par l'ambiance, et si d'aventure on rencontre un autre « enquêteur », on parle rapidement à la première personne. « J'ai trouvé l'ordinateur, mais je n'arrive pas à faire tourner le programme... » Et une seule idée vous préoccupe, découvrir les causes exactes du décès du sénateur Pérignac, que l'on imagine, à partir d'un enregistrement qu'il a lui-même effectué quelques dizaines de minutes avant sa mort, tout en rondeurs du sud-ouest. La réponse se trouve à l'intérieur du T.G.V. Elle finira bien par éclater au grand jour, après de longues heures d'une enquête aux nombreux rebondissements dans laquelle l'humour n'est pas absent.

Meurtre à grande vitesse est une très belle réussite. L'originalité du thème tient ses promesses, pour la plus grande satisfaction de tous les amateurs d'enquêtes policières. Créé sur *Oric/Atmos*, *Meurtre à grande vitesse* est maintenant disponible sur *Amstrad* et *TO7/MO5*, et le sera prochainement sur *Commodore 64*, *Exelvision*, *Spectrum* et *M.S.X.* (Cassette Cobra Soft).

Patrice DESMEDT



Amstrad



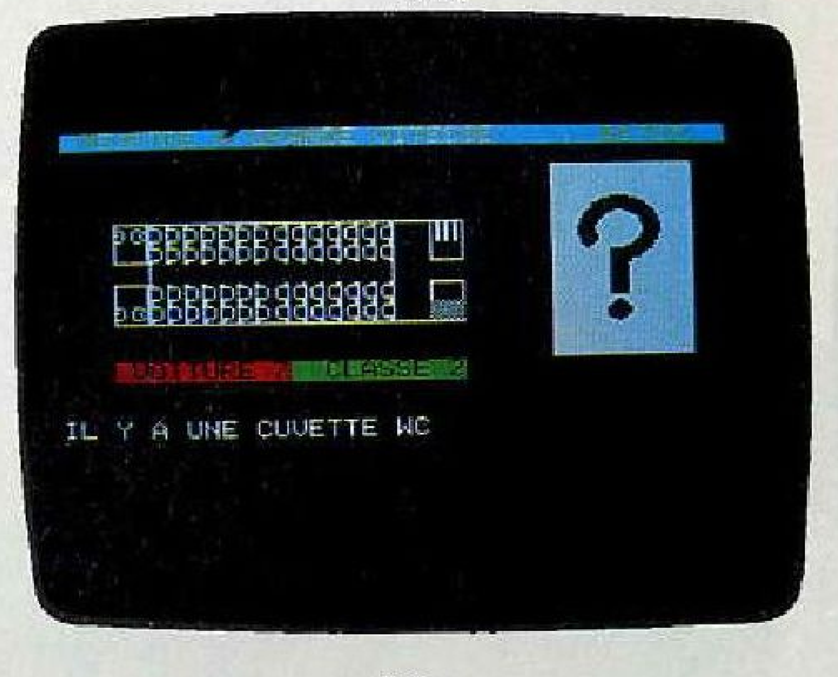
Amstrad



Oric



Oric

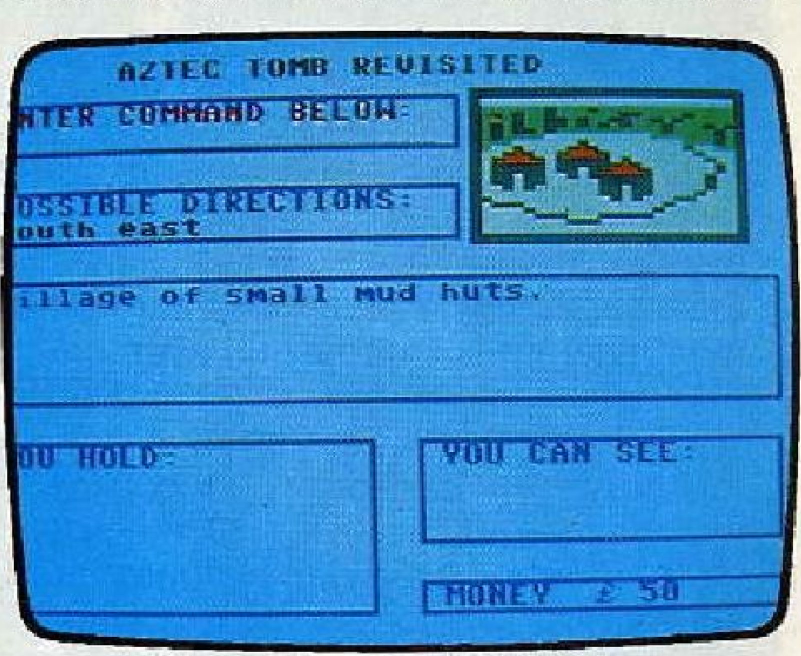


Oric

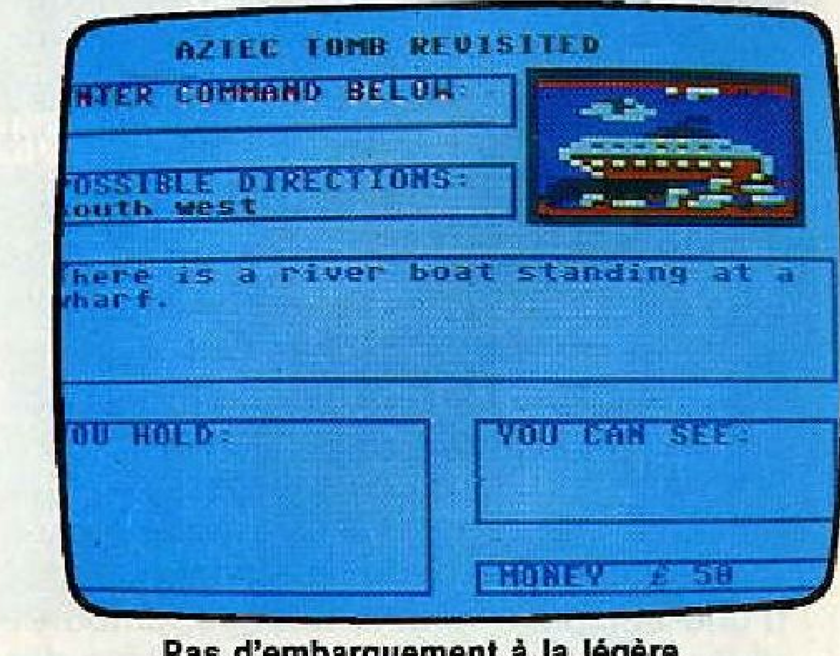
AZTEC TOMB REVISITED

Les jeux d'aventure vous tentent mais vous affrayent par leur complexité, par leurs règles ésothériques ? Ne reculez plus ! *Aztec Tomb Revisited* est fait pour vous. Destiné aux novices, les pièges qu'il tend relèvent du simple bon sens et le vocabulaire, bête noire de tous les débutants, est donné dès le départ. L'initiative est intéressante.

En effet, la plupart des jeux d'aventure étant destinés aux adultes, les programmeurs ont pris plaisir à semer toutes sortes de pièges et chausse-trappes plus vicieux les uns que les autres, à la seule fin de retarder la découverte finale. Ailleurs, les solutions sont si compliquées qu'il faut réellement se mettre à plusieurs pour avoir une chance quelconque de parvenir au bout (*Masquerade* pour ne pas le citer). Ici, rien de tout cela. Les pièges sont le plus souvent annoncés, pour peu que l'on ait pris le temps de tout explorer, et leur solution reste du domaine du bon sens. Les graphismes sont limités à une petite fenêtre. C'est un peu dommage d'autant que les capacités graphiques constituent justement le point fort du *Commodore 64*. Par contre, le reste des informations est fourni de manière très claire dans de petites fenêtres indépendantes. Ainsi, vous connaîtrez le lieu visité, les directions possibles, la liste des objets que ▸



Entrez, mais restez pacifique



Pas d'embarquement à la légère

SOS AVENTURE

Les Tilt-men continuent d'avoir des problèmes... Jeux de rôle ou d'aventure sont passionnants mais conduisent à des fins effroyables ou à des pièges sans issues. Alors, si vous êtes perdu ou si au contraire, vous pouvez aider nos héros en difficulté, n'hésitez pas ! Ecrivez-nous, nous publierons les questions et les réponses.

Je suis coincé dans la salle piégée et non éclairée de *Zok's kingdom* pour *Vic 20*. Qui m'en sortira? Bruno

Je joue à *Retourn to the pirate's isle* pour *TI 99/4A*. Qui, parmi les lecteurs de Tilt, saurait me dire comment arrêter la lancinante sonnerie qui sévit depuis le début du jeu? Vite, je vais craquer ! Fabien

Vais-je mourir de faim dans les *Catacombes ?* Je ne passe même pas la première salle ! Comment entrer dans le jeu ?
Marlow

Dans l'*Enlèvement*, je n'arrive pas à entrer dans le métro. Où trouver un ticket ? Dans *Wolfenstein II*, je ne trouve pas de bombe, et comment ouvre-t-on les coffres ?
François

Je n'arrive pas à bouger dans *Mission pas possible*, pour *MO5*. L'ordinateur ne veut rien comprendre. Aidez-moi.
Martine

Dans *Fantasia diamond* (version *Amstrad*), on doit ramener le diamant caché dans le château situé derrière la rivière. Encore faudrait-il savoir comment la traverser ! Malgré d'innombrables tentatives pour découvrir le rôle de la fenêtre noire des caves de la petite maison, celui de l'elfe (et des autres personnages) et des *pixies* (ne servent-elles qu'à tuer le joueur ?), je tourne en rond depuis un bon moment.
Olivier

Je lance un appel au secours à tous les possesseurs d'*Amstrad* qui ont le jeu *Jewels of Babylon*, car je n'arrive pas à le faire fonctionner. Y a-t-il un mot de passe que je ne trouve pas? Nils

Je voudrais répondre à David (n° 21). Dans *Sorcellerie II*, pour pouvoir passer la porte, il suffit, pendant le tout premier camp au niveau 1, de jeter un sort « Maloa » en appuyant deux fois sur la touche B. On arrive ainsi à l'escalier allant du niveau 2 au niveau 3. Prendre l'escalier, puis la porte contiguë, ce qui permet de trouver la deuxième partie de l'équipement du chevalier de diamant. Pour partir, utilisez la porte sur la gauche.

Pour ma part, j'aimerais connaître la réponse à l'énigme posée par le sphinx dans le dernier niveau de *Sorcellerie II*. Merci !
Anne

Daniel (Tilt n° 20) se demandait quel est l'instrument qui ressemble à un violon. C'est une viole d'amour. Dans la pyramide, il faut tirer sur la torche et la porte s'ouvrira.
Stéphane

Qui pourrait m'aider dans *The staff of Karnath ?* Je ne trouve que onze morceaux du pentacle. Où sont les cinq morceaux qui restent? Comment ouvrir la porte de *The south tower lower ?* Merci aux lecteurs de Tilt qui pourront m'aider.
Olivier

Dans *Sabre Wulf* pour *Spectrum* j'aimerais savoir comment accéder au passage juste au-dessus de la pièce de départ et ce qui se passe une fois que l'on a trouvé l'amulette en entier. Olivier

Appel à tous les aventuriers : si à l'instar de Pascal, Roland et Nicolas, vous avez réussi à déjouer une aventure, envoyez-nous votre recette. Nous la publierons dans Tilt et vous gagnerez un abonnement gratuit.

Je n'arrive pas à ouvrir la porte du lieu 3 dans la *Citadelle* pour *VG 5 000*.
Frédéric

Malgré les aides de Pascal, je n'avance plus dans le *Diamant de l'île maudite*. J'ai réussi à ouvrir le hangar après m'être débarassé, dans la première partie, du serpent qui garde l'angle de la construction enfouie en lui lançant le couteau, puis en prenant la pelle pour déblayer. Le mécanisme est ainsi débloqué. Mais comment grimpe-t-on au cocotier sans glisser ? Comment ouvrir la porte de la tour ? Où trouver la clé qui ouvre le placard puisque celle trouvée dans le paquet de cigarettes n'est pas la bonne ?
Fabien

J'aimerais demander à Pascal comment sortir de la pièce qui se trouve sous la tour du *Diamant de l'île maudite*. Il y a une grille fermée, et je ne trouve pas la clé.
Stéphane

Dans *Waydor*, j'ai bien décroché l'échelle en jetant le fer à cheval sur le pieu, mais je n'arrive pas à terminer la partie. Que doit-on faire de l'armure, de l'eau bénite et de la ceinture de chasteté ?
Laurent

Dans *Castle of terror* pour *C 64*, je n'arrive pas à trouver l'aiguille qui me permettrait d'entrer dans le château. Dans *Gremlins* je ne comprends pas comment faire sauter ces maudits Gremlins dans le cinéma. Dans *Pierre magique* enfin, comment ouvrir la trappe du sous-sol gardée par le serpent. Et pour terminer un tuyau pour *Entombed*.

Il faut se mettre devant l'œil en haut de l'écran puis sauter afin de sortir de la salle de départ.
Eric

Le Moyen Age d'*Eureka* est vraiment plein de dangers. Je n'arrive pas à aider la vieille femme menacée par un loup. C'est certainement important, car par deux fois (sur la colline avec l'aigle et sur les remparts du château de la fée Morgane) on me dit, quand je demande une aide, de me rappeler de la vieille femme. Toujours dans *Eureka*, dans la forteresse de Colditz j'arrive à totaliser dix-huit objets, mais ensuite je suis bloqué. Quelles portes ouvre le trousseau de clés ?
David

Dans *The Hobbit*, sortir de la clairière des Trolls c'est bien, éliminer ses créatures, c'est mieux. Pour cela, il faut être accompagné de Gandalf et lui demander « Say Gandalf kill the trolls ».
Par contre, je suis bloqué dans *Masquerade*, pour *Apple*. Comment peut-on se servir du soutien-gorge comme fronde pour tuer le gorille, et comment passer la mystérieuse boîte après le générateur ? Qui sera mon sauveur ?
Renaud

Pour passer les « Pale Bubbons Eyes » dans *The Hobbit* sans se faire zigouiller, il faut taper « wait » après chaque déplacement.
Nicolas

Les récifs d'*Aztec tomb* restent désespérément inaccessibles. Comment aller jusqu'à eux ?
Laurent

La première chose à faire est d'enfiler la veste, avant de se jeter à l'eau et de nager vers la plage (Wear jacket ; jump over ; swim ; go beach.)

Je suis bloqué dans l'*Enlèvement*, exactement chez le marchand de journaux à Paris. Tiltmen, merci d'avance ! L.

Je suis au bord du volcan de *Forest at world's end*, et je n'arrive plus à avancer.
Thierry

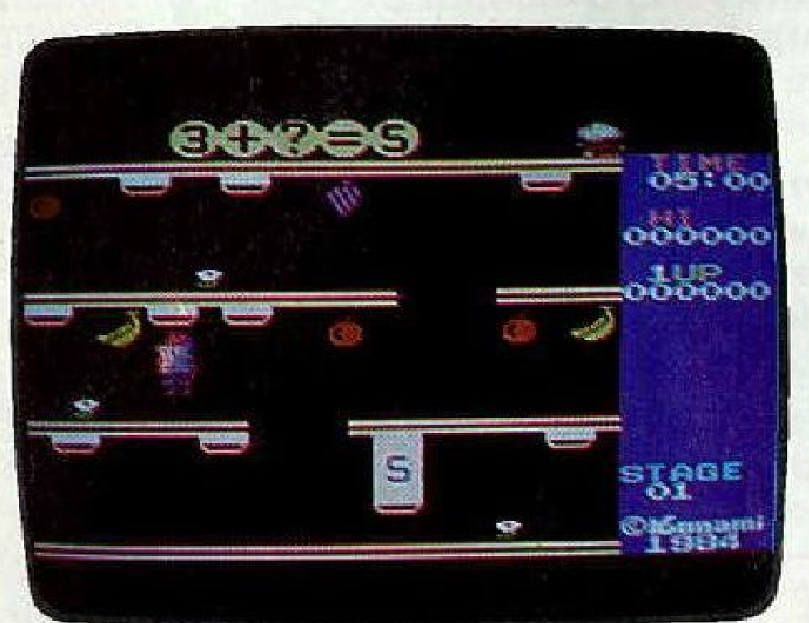
Il faut accrocher la corde (Tie rope on projection) au-dessus de la gueule du volcan, avant d'y descendre (Climb down rope). Au fond du cratère se trouve un coffre, qu'il est tout à fait conseillé d'emporter avec soi et de remonter (Get chest puis climb up rope).

Cela fait plusieurs week-ends que j'essaie de pénétrer dans le palais de Zimzalabim. La solution est-elle dans la grotte ? Si oui, comment y pénétrer ?
Sam

Quelle personne généreuse m'aidera dans *The Institut* pour *C 64* ? J'ai visité toutes les pièces et je n'arrive pas à trouver une sortie.
Olivier

L'ÉCOLE DES SINGES

S'entraîner à compter sans s'ennuyer ou réussir son bac, les voies de l'enseignement assisté par ordinateur sont multiples. Patrice Desmedt les parcourt inlassablement, et vous livre ici ses découvertes.

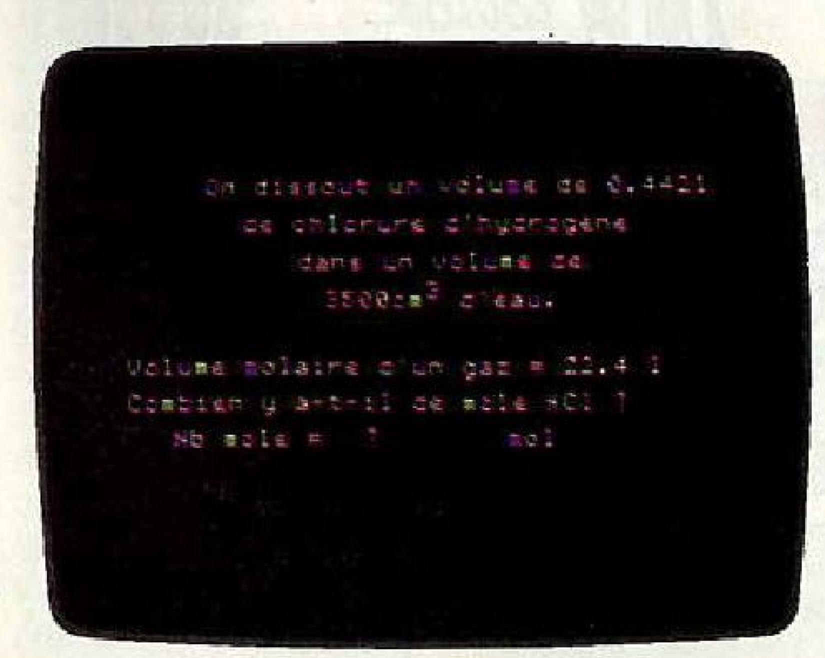


MONKEY ACADEMY

Ce logiciel est l'un des rares éducatifs pour *M.S.X.* Il propose des exercices sur les quatres opérations ainsi que sur des petits problèmes d'algèbre, incorporés dans un vrai jeu d'action. Il s'agit de découvrir la réponse à la question posée en tirant sur des stores, sans se faire attraper par un crabe très peu sympathique.
Ce logiciel dont une traduction - à peine libérale du titre - serait « l'école des singes » n'a pas la prétention d'apprendre à compter. Il ne décompose pas les opérations, mais il permet de s'entraîner sans s'ennuyer, avec différents niveaux de difficulté. (Cartouche Konami pour *M.S.X.*)

POINT-BAC MATHS 5

Au programme, les barycentres et les transformations coniques. Du pain sur la planche pour les candidats à l'examen. On ne change pas une équipe qui gagne. Ediciel applique à la lettre ce précepte, et continue de compléter sa série « Point-bac maths », avec ce tome 5.
Maths 5 reprend le schéma classique. Des exercices à deux niveaux, puis des problèmes récapitulatifs. Si l'on ne répond pas correctement, l'ordinateur vient à l'aide, en rappelant par exemple la formule à utiliser, en effectuant un bref rappel de cours, en indiquant au besoin un chapitre à réviser dans son manuel de maths préféré. Le résultat ne sera indiqué qu'après plusieurs mauvaises réponses. En bon professeur, l'ordinateur note chaque exercice, visualise à la demande le dernier travail effectué, avec toutes les réponses données par l'élève, rappelle les scores complets, ainsi que le nombre d'exercices réalisés dans chaque chapitre : renseignements très utiles pour un professeur suivant la progression de l'élève. La qualité pédagogique du logiciel, le grand nombre d'exercices proposés justifient le succès obtenu par les « Points bac ». (Disquette Ediciel pour *Apple II+*, *IIe* et *IIc*.)



TO 7/MO 5 A L'ÉCOLE

Ce logiciel occupe une place à part dans le monde des jeux éducatifs. Il contient en effet vingt et un programmes en Basic, dont les listings ont été publiés dans le livre portant le même nom et publié par les éditions PSI. Le *TO 7/MO 5 à l'école* est donc destiné à tous ceux qui n'ont pas le temps ou l'envie d'effectuer un recopiage toujours fastidieux de listings, mais qui veulent pourtant pouvoir intervenir sur les programmes pour les modifier, les améliorer. La nature de ce logiciel ne permet pas d'en attendre des performances exceptionnelles. Le Basic permet une compréhension facile, même pour des relatifs débutants, mais avoue rapidement ses limites. Les graphismes sont simples, la vitesse d'exécution laisse parfois à désirer. Pourtant, la qualité générale des exercices surprend agréablement. Ils abordent des thèmes très différents : musique, auto-dictée, conjugaison, opérations, calcul mental, masses et volumes, géographie... Certains programmes sont en réalité de petits utilitaires, qui permettent par exemple de fabriquer soi-même quatre questions et quatre réponses. L'ordinateur posera les questions une par une, en proposant à chaque fois les quatre réponses. Les parents pourront ainsi renouveler à loisir les exercices, les rendre de plus en plus difficiles. Certains sont particulièrement bien conçus, ou utilisent une mise en scène ludique qui aide à rendre le travail moins rébarbatif. On sent derrière ces petits programmes l'expérience d'un pédagogue. *TO 7/MO 5 à l'école* montre qu'avec des moyens très limités, il est possible de créer un logiciel qui tienne la route. (Cassette PSI-Ediciel pour *TO 7/MO 5.*)



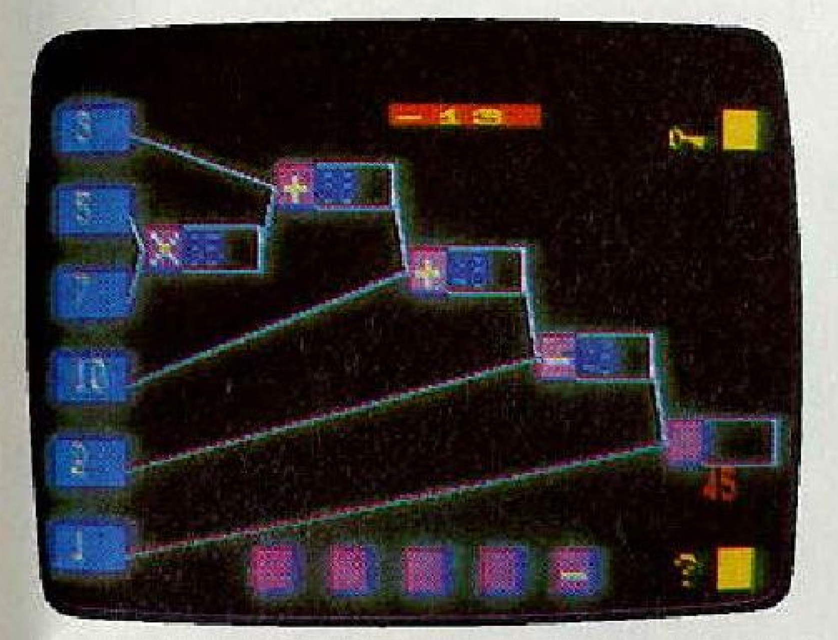


INITIATION AUX ADDITIONS

Ce petit logiciel tout simple ne s'intéresse qu'à l'apprentissage des additions, avec des nombres à un, deux ou trois chiffres. En mode démonstration, il explique le principe de l'addition en utilisant des pommes. En mode exercice, il faut donner le résultat aux opérations posées. En cas d'erreur, l'ordinateur passe automatiquement en démonstration. Malgré un prix d'attaque, *Initiation aux additions* demeure un programme un peu court. Les autres opérations auraient été les bienvenues. (Cassette Minipuce pour *EXL 100.*)

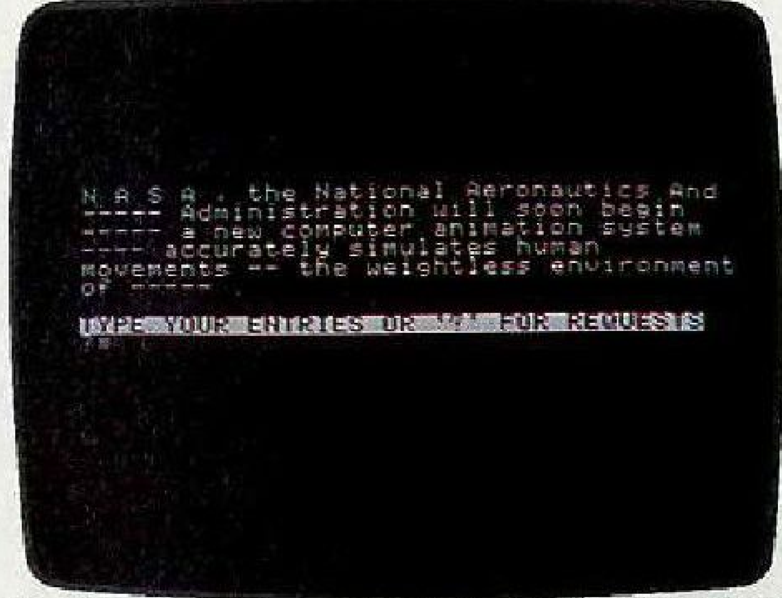
LE COMPTE EST ROND

Pour allier l'arithmétique à la logique, le *Compte est rond* vous propose de mettre en place une chaîne de calcul. Un organigramme s'affiche à l'écran. A gauche, de trois à six nombres s'inscrivent verticalement, puis un parcours de lignes et cases vous impose un ordre de priorités des calculs à effectuer. Voici donc tout le travail : quelles opérations (+, −, ×, :) doit-on placer aux différents points de rencontre afin d'obtenir, en fin de parcours, le résultat imposé ? Excellente démarche pédagogique que cette construction logique d'une suite opérationnelle : les niveaux de difficulté échelonnés donnent à ce logiciel une qualité éducative intéressante. Le graphisme, quant à lui, est suffisamment clair pour laisser toute latitude à la logique du travail. En fin de partie, l'ordinateur sanctionne votre résultat par une note qui tient compte de vos succès et de votre temps de réflexion et qui dépend de l'aide que vous aurez réclamée à l'ordinateur. (Cassette Hatier pour *TO 7* et *MO 5.*)



FORGET ME NOT (Perfectionnez votre anglais)

***Forget me not* aidera à améliorer la compréhension de l'anglais,** à condition d'accepter d'y mettre du sien. On ne parle jamais trop bien cette langue, la plus parlée au monde (après le chinois...).
Ce logiciel est accompagné d'une cassette audio, sur laquelle sont enregistrés les textes étudiés. Le principe est simple. On écoute ou on lit (ou les deux en même temps) le texte, puis celui-ci est présenté avec les lucarnes à compléter. Cette méthode est très classique, mais est exploitée intelligemment grâce aux possibilités de l'ordinateur. L'« élève » choisit en effet la vitesse de passage du texte (en mode lecture) ainsi que la fréquence des lucarnes. Il est donc possible de revenir plusieurs fois sur le même extrait, en augmentant vitesse de passage et nombre de fenêtres. S'il l'on « sèche », l'ordinateur est bien sûr toujours prêt à donner la solution, mais il fait mieux. Il aide judicieusement, en fournissant au choix : paraphrase du passage, traduction, liste de mots de vocabulaire, notes concernant le texte. Ces fonctions favorisent une étude efficace et progressive. On regrettera pourtant de ne disposer que de vingt textes assez courts (environ l'équivalent d'une page au maximum). Même en travaillant chacun d'eux à fond, la durée de vie de *Forget me not* ne sera que moyenne. (Disquette Ediciel pour *Apple II+*, *IIe* et *IIc.*)



CUBO MAGIQUE

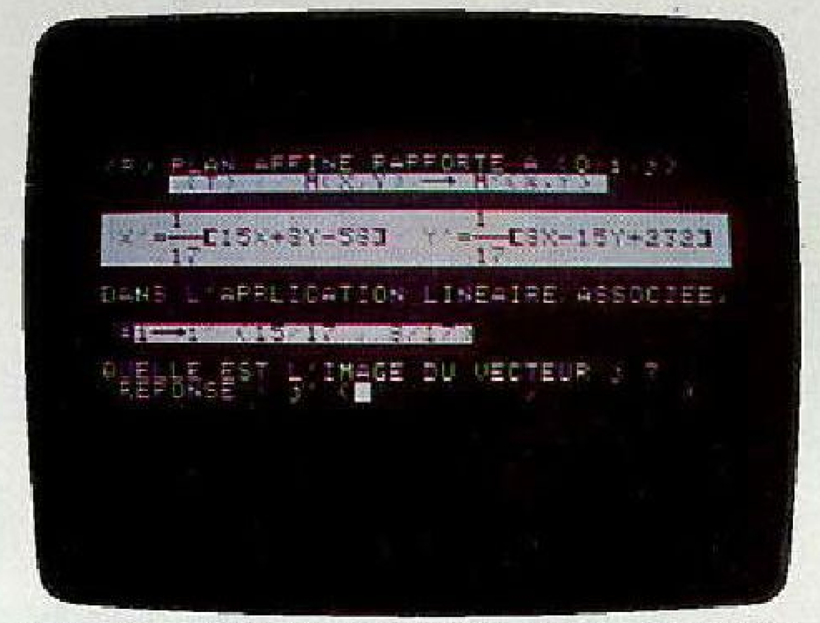
Pour stimuler votre sens de l'observation et développer votre mémoire, voici un programme fort simple. *Cubo Magique* est en fait un carré partagé en quatre fenêtres. Sur chacune d'elles apparaît une figure. A vous, ensuite, de retrouver sur un écran identique la disposition proposée initialement. Pour cela, choisissez vos combinaisons et proposez-les à la correction. Ce programme possède quatre niveaux de difficulté. Ceux-ci varient selon deux critères : l'aspect des figures tout d'abord. Aux niveaux les plus faciles, ce sont les faces d'un dé qui vous permettront de retrouver la bonne disposition du carré. Pour corser la difficulté, les niveaux 3 et 4 affichent à l'écran des formes bien plus farfelues et relativement semblables entre elles. De même, vous pouvez choisir de laisser ou non le « modèle » visible lors de votre recherche.



Dans un graphisme attrayant, *Cubo Magique* intéressera tous les jeunes enfants : le maniement fort simple du programme rend ce logiciel accessible à tous. (Cassette Hatier pour *Atari/Oric/MO 7.*)

POINT-BAC CHIMIE

Après les « Points-bac maths », français et physique, voici le « Point-bac chimie », pour jongler - sans danger - avec les acides forts, les mélanger avec des bases, calculer le ph d'une solution, étudier les propriétés d'une solution tampon. Le programme est construit à l'image de ses frères des autres matières, l'ordinateur venant à propos donner une aide progressive. Il est en outre possible de visualiser ses erreurs, et éviter de recommencer les mêmes ! (Disquette Ediciel pour *Apple II+*, *IIe* et *IIc.*)



LOGICIELS	MARQUE	EXISTE EN	ORDINATEUR	MATIÈRE	GRAPHISME	CONTENU PÉDAGOGIQUE	INTÉRÊT	PRIX
CUBO MAGIQUE	Hatier	Cassette	Atari/Oric/ MO 7 MO 5/TI 9	Mémoire et observation	★★★★	★★★	★★★	B
LE COMPTE EST ROND	Hatier	Cassette	TO 7 et MO 5	Logique et arithmétique	★★★★	★★★★★	★★★★★	B
FORGET ME NOT	Ediciel	Disquette	Apple II+, IIe et IIc	Anglais		★★★★	★★★★★	
POINT-BAC MATHS 5	Ediciel	Disquette	Apple II+, IIe et IIc	Mathématique		★★★★★	★★★★★★	
POINT-BAC CHIMIE 1	Ediciel	Disquette	Apple II+ IIe et IIc	Chimie		★★★★★	★★★★★★	
MONKEY ACADEMY	Konami	Cartouche	M.S.X.	Calcul	★★★★★	★	★★★	C
TO 7/MO 5 A l'ÉCOLE	PSI/Ediciel	Cassette	TO 7/MO 5	Diverses	★★	★★★★★	★★★★	
INITIATION AUX ADDITIONS	Minipuce/ Exelvision	Cassette	EXL 100	Calcul	★★★	★★★★	★★★	A